

GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ИЮЛЬ 2001
www.game-exe.ru
The Elder Scrolls III
MORROWIND
Итоги конкурса на лучшую карту Hired Team: Trial Стр.104–109
стр.127 ▶
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
Стр.15–73
Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.
4 601357 000055
E3 – ПОЧТОЙ,
или Се@нс публичного письмосложения


www.game-exe.ru
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ИЮЛЬ
2001
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
COMMANDOS 2
TRIAL
Итоги конкурса на лучшую карту Hired Team: Trial Стр.104–109
Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.
4 601357 000055
Стр.15–73
Е3 — ПОЧТОЙ,
или Се@нс публичного письмосложения
стр.127 ▶
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

ЗАГОВОР В КОРОЛЕВСТВЕ

Рецепт создания интересной сказки весьма прост, хотя и неочевиден. Наверное, именно поэтому самый сообразительный читатель (зритель, слушатель) всегда с легкостью расскажет окружающим, кто же главный злодей и чем все закончится, получив при этом титул вселенского негодяя, мешающего людям наслаждаться сюжетом. Следовательно, главной задачей сказочника-сценариста становится сочинение самого непредсказуемого хода событий за всю историю существования человечества. Он же не хочет, чтобы половина аудитории дружно зевала от скуки, кидалась в соседей попкорном, а то и вовсе ушла — на поиски более кровавой и интригующей версии похождений Колобка.

DRAGONSPHERE

Жанр
Квест

Дата выхода
1994 г.

Разработчик/издатель
MicroProse

ОС
MS DOS



Речь сегодня пойдет об одной остросюжетной сказке. Стара она, как 386DX40, но меж тем замечательна своим нетривиальным... Господа, давайте оставим обсуждение графики, звука и прочих сопутствующих мелочей на потом, хорошо? В конце концов самой важной составляющей отличного квеста всегда являлась разворачивающаяся за стеклом родного монитора история, а вовсе даже не самонаводящийся интерфейс.



Итак, в 1994 году мы заимели счастье в виде Dragonsphere. Во время прохождения этого приятного во всех отношениях квеста у меня сложилось впечатление, что автор сочинил сценарий-монолит, порубил его на плашки, а потом сколотил их под произвольными углами. В результате родился довольно нестандартный сюжет, собранный из легко узнаваемых кусочков.

Жил, понимаете, да был один король. История не сохранила его имени, но был он вполне серьезный мужчина и весьма ответственный государственный деятель. Вовремя издавал указы и забывал собирать налоги, за что подданные его просто боготворили. И все было хорошо, да как-то раз умудрился венценосец насыпать перца под хвост очень могущественному волшебнику — Санвэ (интересно, что имена злодеев история всегда сохраняет). Тот решил в долгу не оставаться и пообещал при случае засыпать перцем все славное царство-государство, в котором жил-поживал славный, но недальновидный король.

Как вы догадываетесь, мстительного чародея своевременно остановили. Не буду пугать вас ужасающими подробностями, скажу лишь, что по традиции врага заточили в его же собственном замке, — придворный маг явно страдал отсутствием фантазии и был поборником создающих дополнительные проблемы решений. К тому же его магия оказалась бракованной: заклинание, удерживающее Санвэ в замке, медленно, но верно рассеивалось. Спустя несколько лет, к великому сожалению подданных, окончательно забывших, что такое налоги, король отдал богу душу, оставив своего сына Калаша (имя принца никак не связано с изобретателем известного вам автомата) разбираться с готовым вырваться на свободу Санвэ. Это присказка была, а вот теперь начнем и сказку.

МОЯ СЕМЬЯ И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

Утро началось просто прекрасно — в спальню вошла королева и со словами "Вставайте, ваше величество, пора пойти и уничтожить злого колдуна" растолкала своего многострадального мужа. Тот попробовал было отшутиться, что, мол, завтра, милая, все завтра, но получил неожиданно резкий отпор по уху. Чувствуете, что автор диалогов свой хлеб не зря ест?

Пришлось вставать и идти на брифинг к королеве-матери. Боже, что там творилось — новый король оказался не умнее старого: надумал побить Санвэ в одиночку, широким жестом разрешив скучающей королевской рати протирать кольчужные штаны дальше. Ну и семейка подобралась: настырная жена, мама-интриганка и братец-принц со странным то ли именем, то ли фамилией Мак-Морн (может, он и не брат вовсе?) и неподобающими замашками. А вы не задумывались, отчего все младшие братья столь одинаковы? Зачем они всю жизнь правдами и неправдами пытаются занять ваше законное место — трон? Неужели в округе так мало удобных кресел? Этого, друзья, вам не растолкует даже знаток человеческих душ дедушка Фрейд.

Оставив риторические вопросы в покое, отправляемся в путешествие по магической рисованной стране в поисках волшебства, способного победить злого мага. Подданные улыбаются, машут руками и угощают вкусными ташкентскими яблоками, настоятельно зазывая в гости, дабы выпить за успех предстоящего дела. И ведь придется сходить — по канонам жанра, именно там короля ожидает существенное пополнение инвентаря и словарного запаса. Заодно можно поближе познакомиться с подданными. Например, сходить в автономный эльфийский округ и пообщаться с их правителем — он запросто объяснит, что с Санвэ можно расправиться с помощью трех магических шаров, и даже подарит один из них. Разве не душка? Правда, верховный эльф поставил на дверь в свое жилище новый кодовый замок из пляшущих огней, поэтому добраться до него можно только хорошенько

поломав голову и подобрав код. Гораздо более сложной задачей является прогулка к странным чернокожим пустынникам Soptus Ecliptus. Шутка ли, для того чтобы выспросить, где же проживает их шейх, придется выучить язык песчаного народа. Вся хитрость состоит в том, что каждое слово у них имеет несколько значений. Думаю, это самая великолепная загадка во всей игре. Теперь таких, к сожалению, не делают.

SANWE MUST DIE

На подходе к пожизненной тюрьме Санвэ мы открываем для себя еще один положительный момент игры: она не просто красива, она следует всем законам кинематографа. Например, при желании можно пообщаться с милой девушкой, поджидающей вас у скал, на которых громоздится замок мага. Если будете любезны, заслужите поцелуй. Приятно, верно? А теперь вспоминайте, что дома вас ждет не дождется королева (жена, между прочим), и идите куда шли...

Путь к замку не так уж и прост. Оцифрованный человечек царственной походкой подходит к отвесной скале и начинает смело по ней карабкаться. Кто бы мог подумать, что король увлекается экстремальным альпинизмом? Следующие пять минут камера демонстрирует ползущую вверх фигурку Калаша со всех ракурсов, и мы видим, как камни сыплются из-под ног короля, как его накрывает огромная тень... и — облегченный вздох — ничего не происходит, тень исчезает, и отважный борец с разбуянившимися магами наконец-то добирается до безопасной площадки. А там его уже встречают — все та же милая девушка, с радостью рассказывающая о существовании более короткого и легкого пути наверх. Девушка, ну и кто вы после этого?

Вход в дом-тюрьму Санвэ, согласно законам гостеприимства, охраняли какие-то любопытные твари. Ну, вы, наверное, уже встречались с подобным. Идешь, бывало, к знакомому магу на званый ужин, а дверная ручка начинает у тебя спрашивать: "Какой твой любимый цвет? Как называется столица Урарту?" и в случае неправильного ответа обжигает руку. Вот и Санвэ не придумал ничего лучше: посадил перед дверьми стражей и со спокойной совестью завалился в спячку. Через некоторое время охранники проросли и превратились в какой-то агрессивный плющ, задающий простецкие вопросы. Согласитесь, после изучения языка Soptus Ecliptus просьба назвать цвет глаз хозяина замка звучит как-то несерьезно.

Расправа с магом оказалась настолько же простой, насколько и интересной. Первым делом король Калаш жестоко отомстил колдуну за свое запуганное детство: прожег кислотой пол в камере хранения, покачался на веревке, прикарманил два магических шара, сунул дохлую крысу в холодильник и затопил лестницу (хорошо, что нет соседей, всегда готовых завалить жалобами домоуправа). Надо ли говорить, что после этого встреча злобного мага и короля протекала отнюдь не в теплой обстановке? Санвэ был в ярости. Он встретил нашего героя, зависнув в воздухе и зловеще растопырив конечности, и тут же начал вершить свою расправу: стал радостно рассказывать, как он всех перехитрил и что же будет дальше. Потом долго хвастался своей новой лава-лампой, якобы являющейся источником сверхсилы. Ну, король-то, не будь дурак, взял да и кинул в эту лампу чем потяжелее. Тут с Санвэ сделалось дурно и он, изрыгая проклятия, отправился к праотцам. Ура! Мы победили. Только где же титры?

МАМА, ВСЕ ОК

Титров, милые, не будет. Поскольку все, что было выше, — лишь половина сказки. Санвэ оказался обыкновенным клоуном, начитавшимся комиксов по мотивам "Некрономикона". Настоящие злодеи просто так дух не испускают — они воскресают по четыре раза на дню и даже с оторванной головой могут подложить вам свинью весом в пару центнеров. Хотя и от Санвэ была какая-то польза: он расколдовал короля. Точнее, это был не король, а оборотень Пид, которого заставили принять облик короля и наделили королевскими воспоминаниями. Каковы, а? Выходит, пока несчастные мы рисковали своей жизнью, бесстрашно сражаясь со злом, настоящий Калаш где-то прохлаждался? Нехорошо получилось. Непременно следует разобраться и вытребовать компенсацию за моральный ущерб — на это у нас уйдет оставшаяся половина игры.

А тем временем коварная королева-мать бросает королеву-жену за решетку, объявляет одного сына мертвецом, а другого новым королем. Знакомьтесь: классический дворцовый переворот собственной персоной. Похоже, коекто всерьез надеялся на смерть Калаша/Пида от рук Санвэ и даже подстраховался на случай неудачи. Вот где действительно злобные гении скрывались. Подумать только. Поаплодируем автору сценария. Можно даже стоя. А ведь я рассказал далеко не все...

ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

Кажется, где-то в начале этого текста я пообещал вам уделить чуть-чуть внимания всему тому, что не относится к сюжетным ходам игры. Уделяю.

Во-первых, графика — она бесподобна. Анимация выполнена безукоризненно: плавные и "живые" движения героев просто изумительны. Люди не скользят по земле, теребя ногами, — они действительно ходят. Вышедший на днях "Gilbert Goodmate & поганки", несмотря на более современный (но далеко не самый современный из) видеорежим, не может идти ни в какое сравнение с игрой семилетней давности по качеству анимации. Можно лишь попенять на некоторую размытость бэкграундов — в квестах от Westwood или LucasArts вы бы такого не встретили. Спишем на издержки производства.

Во-вторых, управление — так называемый SCUMM-подобный интерфейс. В соответствующей панельке я насчитал 10 глаголов, да еще у каждого предмета в инвентаре есть по 2-3 специфичных способа использования — согласитесь, есть где разгуляться фантазии и над чем поломать голову. Это, конечно, не текстовый квест с его обилием вариантов, но замена неплохая. Уверяю: для прохождения Dragonsphere еще никому не потребовался многочасовой пиксель-хантинг. Все решения лежат на поверхности, нужно лишь уметь их подбирать.

В-третьих (в-моихлюбимых), музыка — куда мы без нее? Она хороша от и до: мелодии песков и тревожные "горные" темы не оставили меня равнодушным.

За что еще игры хвалят? Интересность? Несомненно, велика — стал бы я, по-вашему, тратить время на расписывание несуществующих прелестей никчемной игры? В конце концов, неужели вас нисколько не интересует, чем закончилась эта сказка?

Александр Металлургический.



ЧАСТУШКИ-КВЕЙКУШКИ

Здравствуйте, дедушка ПэЖэ и все-все-все!

Давеча мучила меня ностальгия по первому Quake. И откуда только взялась? Наверное, Quake обиделся, что все принялись за Serious Sam, а про него забыли! В общем, старенький решил потребовать внимания к себе.

В итоге ностальгия моя вылилась в некие околонародные стихотворные формы, и наштамповала я их изрядно. Угощайтесь — так сказать, выпечка самая что ни на есть домашняя. А не понравится — так в любом компьютере корзинка мусорная имеется.

С пребольшим уважением,
Lara Not Croft (gugua@inbox.ru).

Вопрос, конечно, интересный,
Но не найду ответ пока:
Откуда в барышне прелестной
По "Квейку" первому тоска?

Что-то стало квейковато —
За стеною рык и вой.
Лучше сбегайте, ребята,
За шотганами домой.

На дефматчевом просторе
Породнились все уже:
Папа — Shambler, мама — Vore,
Ну а дедушка — ПэЖэ.

Полагая, что я — Chappi,
Привязался Fiend ко мне.
Отобьет привычку чавкать
Rocket Launcher на ремне!

С бензопилами в руках
Огры всех шинкуют.
О таких здоровяках
Леспромхоз тоскует.

Злые огры, как макаки,
На платформы забрались —
Избежать решили драки
И бросают бомбы вниз.

Shambler скрылся от людей,
Дикое животное —
Принимает для когтей
Ванночки кислотные.

Рыцарю в рогатой каске
Бесполезно строить глазки —
Голову теряет он,
Лишь ракетою сражен.

Зомби толпами гуляли,
В игроков они бросали
Не гранаты, не снежки,
А от тел своих куски.

Scrag не лучший мой трофей —
Куча кожи и костей.
Из такого молодца
Выйдет миска холодца.

Мы для огров танцевали
Болеро и менуэт,
А голодные пираньи
Были вместо кастаньет.

Как у квейковских ворот
Что-то странное растет:
Не бобы, не виноград —
Shub зовется Niggurath.

У меня товар любой —
Есть Quad Damage голубой,
Если руны вам нужны,
То отдам за полцены.

Дед ПэЖэ меня просил,
Чтоб я дров ему добыл.
То-то деда будет рад —
Я тащу Shub Niggurath!

Игрока побили крепко
Grunt'ы целою гурьбой:
Он бежит к своей секретке
За аптечкой и броней.

С невидимости колечком
Прогуляюсь я далечко.
Жаль, что скрыть никак нельзя
Мои синие глаза.

Кипит лавы ручеек,
Геймер сел на бережок,
Scrag летает, словно тень, —
До чего ж хороший день!

Трудно лезть на верхотуру
С неспортивною фигурой.
Кабы знал про Rocket Jump,
То давно уж был бы там.

Вот Death Knight нас замечает
И из пальцев в нас стреляет,
Но не бойся — с Quad Damag'ем
По стене его размажем.

Считалочка

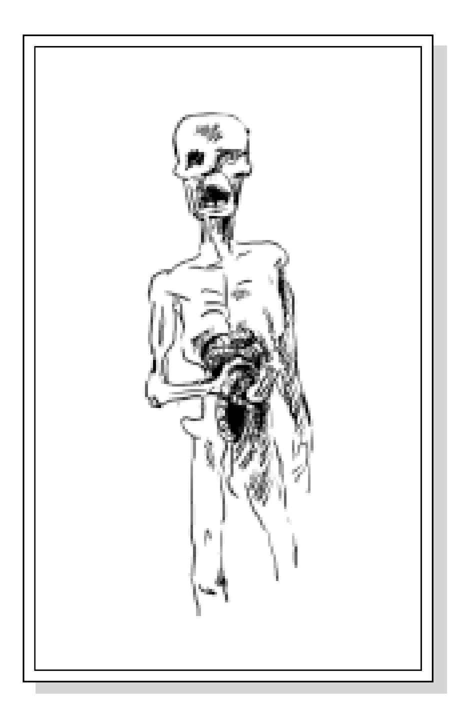
Раз, два, три, четыре, пять —
Вышел геймер погулять.
Тут Death Knight вдруг выбегает
И из пальчика стреляет!
Пиф-паф! Ой-ой-ой —
И Health Bar стал нулевой...

Частушки продолжаются...

Стильный Shambler повстречался,
Белой шкурой похвалялся.
Ну и что? А у меня
Золоченая броня!

Вышел месяц из тумана,
Пал, пробитый пулями,
Там Inforcer добермана
Перед сном выгуливал.





Чем стрелять по теме Vore
Ты подумай десять раз —
Вдруг тебя она поборет
И утащит про запас!

Колоритная персона
Не зароет свой талант:
Восемь ящиков патронов
Поменяю на шотган.

Shambler здорово скучает —
Целый день слонялся зря!
И когтями ковыряет
Он в текстурах пикселя.

Ты не вейся, Scrag костлявый,
Над моею головой!
Начиню тебя гвоздями —
У меня ведь нрав крутой!

Сяду я на бережок
И включу электрошок —
Там пираньи неплохи,
Наварю себе ухи!

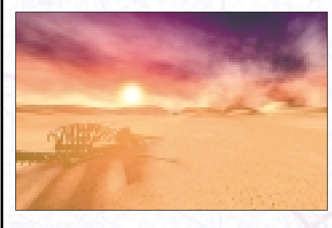
Три брони надену вместе —
Очень огров я боюсь!
Если вдруг меня заметят,
Светофором притворюсь.

Гнусный читер робко прячет
Тельце хилое в углу —
Вылез Shambler настоящий,
Бьет когтями по столу!



Содержание Game.EXE #7’01

НАШ EXE ВЫБОР



“ПРОРОК И УБИЙЦА”
(THE LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASASSIN)

Игра-восток, игра-восход. Безусловный шедевр Arxel Tribe.

СТР. 82



GANGSTERS 2

Вторая часть культовой игры разменяла несколько смелых идей на проверенные временем решения, стала проще, динамичнее и, что удивительно, интереснее.

СТР. 85



CONFLICT ZONE

RTS, в которой юниты способны самостоятельно принимать решения, а искусственный интеллект начинает передразнивать вас уже на третьей миссии.

СТР. 92



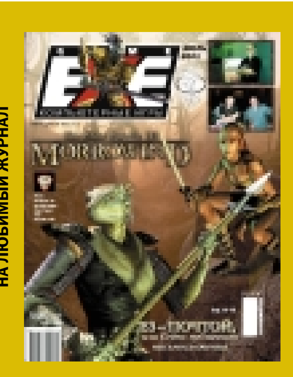
MYST 3: EXILE

Запредельно творческое переосмысление идеи Miller bros. Жаль только, что не развитие.

СТР. 95

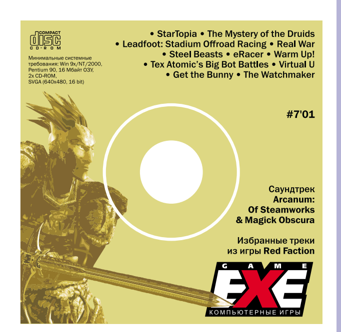
В ЦЕНТРЕ

СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ



ОБЛОЖКА ДЛЯ ДОРЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ УДОСУЖИЛИСЬ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ

ОБЛОЖКА ДЛЯ НАШИХ ДРАГОЦЕННЫХ ПОДПИСЧИКОВ



СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #7’01

Игры
StarTopia
The Mystery of the Druids
Leadfoot: Stadium Offroad Racing
Real War
Steel Beasts
eRacer
Warm Up!
Tex Atomic’s Big Bot Battles
Virtual U
Get the Bunny
The Watchmaker

Shareware-игры
Smart Reversi v2.65
RotoBlox v1.6
Advanced Gomoku v2.31
Starships Unlimited v2.2b
123 Free Solitaire v5.2a

Ретро-игры
Need For Speed II (1997 г.)
Outlaws (1997 г.)
Death Rally (1996 г.)

Конкурс
Избранные карты участников конкурса на лучшую deathmatch-карту для игры Hired Team: Trial

Утилиты
Adobe Acrobat Reader (32-bit) v5.0
MP3 Navigator v2.42
CPUCool v6.1.5
Download Accelerator v4.3
English Trainer v2600
GeForce Tweak Utility v3.03

Патчи
Blade of Darkness v1.01
Tropico v1.02
Myst III: Exile v1.2
Kohan: Immortal Sovereigns v1.0.9

Музыка
Саундтрек Arcanum:
Of Steamworks & Magick Obscura
Избранные треки из игры Red Faction

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 7 (72), июль 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием “Магазин игрушек/ Games Magazine”

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков
(dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов
(ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический
(ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО “Компьютерная пресса”
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973,
(212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Олег Струтинский (osik@computerra.ru)

Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 37000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

"...наносит ответный удар". Так обычно выглядят названия вторых продолжений дешевых китайских кинобоевиков (первые чаще всего зовутся "...возвращается"). Никакие "ответные удары" в разряд хитов как правило не попадают. За одним небольшим исключением...

...НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

ОДНО НЕБОЛЬШОЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ

Господин ПЭЖЭ



Counter-Strike. Этот "контрудар" (разумеется, название связано с антитеррористическим спецназом, а не с китайскими боевиками) незаметно набрал популярность, и никто до сих пор не понимает, что же, собственно, случилось. Почему? Как? Дорчитатели завалили меня письмами с гневными вопросами: "Доколе? Доколе, я вас спрашиваю, в любом клубе, куда я ни приду, все будут играться в этот Counter-Strike?" и "Почему вы ничего не пишете о моем любимом (обожаемом, неподражаемом, клевом и кульном, наконец) моде Counter-Strike, уже давно завоевавшем весь мир и продолжающем свое триумфальное шествие по серверам и клубам?".

Что ж, попробую восполнить пробел. Правда, заранее предупрежу: я НЕ РАЗДЕЛЯЮ. Я холоден и беспристрастен, я медитирую над покемонами и наблюдаю за дефматчами с безопасного расстояния, не растрачивая желудочный сок. Я спокоен, я большое и теплое солнце. Я просто рассуждаю о том, почему одни игры попадают в фавориты, а другие, ничуть не худшие, после пары-тройки месяцев славы, возникшей из-за хорошей одиночной игры, спокойно и не сопротивляясь уходят в небытие, освобождая место другим таким же. Я игнорирую тот факт, что Counter-Strike и не игра, по сути, а ее автор многократно отказывался от лавровых венков и заявлял, что ни в коем разе не хочет делать игры за деньги. И мои руки почти не трясутся и не тянутся к клавиатуре и мыши. Я погружаюсь в нирвану и пью прану лоханями...

ИСТОКИ

Начало 1999 года. Седая, по меркам нынешних скоростей, старина. Канадец Мин Ле (Minh Le) из Ванкувера, по прозвищу Gooseman (Гусятник), известный разве что участием в создании бесплатных модов Navy Seals Quake1 и Action Quake2, окончательно разругивается с остальными разработчиками AQ2 и отправляется на сольные "вольные хлеба". Молоденький еще (чуть-чуть за двадцать), он не знает, как больно может бить жизнь. К нему присоединяется некто Cliffe из Вирджинии, вообще господин Никто, хотя и участвовавший в Jedi Knight Multiplayer Addon Group, Terror Quake2 и Action Quake2 Map Depot, — и игра рождается. SDS к Half-Life будет выпущен только к апрелю, а уже с января Гусятник трудится над моделями оружия и людей. В марте появляются первые фа-



Массированная атака базы Counter-Terrorist (CT). Между прочим, самая популярная в C-S карта de_dust.

натские сайты, поверившие Мин Ле на слово, что проект будет крут; ровно 15 марта рождается имя "Counter-Strike"; а в июне триумфально выходит "beta 1.0". Лишь к сентябрю прорезается сервер для Linux, без которого в большой Интернет лучше не соваться, и люди начинают потихоньку изучать новичка. В конце концов, а пуркуа бы и не па, верно? Бесплатно же... И сделано, кажется, довольно симпатично, и развивается — вон, новые бета-версии пачками выходят... Так думал молодой повеса, уставший от настоящего H-L и прочих "квейков".

Постепенно, мало-помалу этих "молодых повес" становится все больше, больше, больше... И вот в конце 1999-го вдруг выясняется, что в Counter-Strike — и ничто другое! — играют такие народные массы, коих до этого свет не видывал! Больше, чем в любой Quake, Unreal или Tribes. И это не просто так, а, как любил говаривать чукча из анекдота, тенденция, однако. Чем дальше — тем больше.

Знаменательная дата, когда народное признание стало "официальным", — 12 апреля 2000 года. Именно тогда было наконец объявлено, что Valve, родительница H-L, будет помогать команде Counter-Strike деньгами и технически. К "beta 5" присоединилась небольшая, но довольно опытная канадская же команда Barking Dog Studios (соседи Гусятника), уже тогда близко знакомая с Valve. Valve заплатила некоторую сумму, на которую был благополучно почищен код Гусятника, поправлена кучка злых багов, регулярно заставлявших падать серверы Counter-Strike, после чего Barking Dog, вероятно, нажив на этом нехитром деле достаточный авторитет, благополучно отправилась работать собственные игры (к примеру, памятный вам Homeworld: Cataclysm).

Что было дальше? О, дальше все развивалось ничуть не хуже. Выпускались новые бета-версии, популярность C-S продолжала расти как на дрожжах, в ноябре-2000 вышла официальная версия 1.0, и Valve немедленно выпустила ее в "коробочном" виде (к тому времени Мин Ле уже давно забросил школу, полностью переключившись на Counter-Strike, — так что деньги ему явно не помешали). Ну а в начале этого года, по всем оценкам, в Counter-Strike уже играло больше людей, чем во все остальные онлайновые action-игры, вместе взятые (да, да, и Quake III, и Unreal Tournament, и Tribes 2, и Team Fortress Classic, и, разумеется, ближайшие "собратья по жанру" Counter-Strike — Delta Force 2, Rogue Spear, SWAT 3, если взять и сложить их, не дотягивают по популярности до бесплатного аддона к игре двухлетней давности, сделанного, по сути, одним человеком!). Кстати, бесплатность сохранилась и после выхода "коробочного" варианта: если у вас есть Half-Life и возможность выкачать мегабайт восемьдесят — никто не потребует у вас денег за Counter-Strike.

Карта cs_italy, что-то вроде маленького рынка. CT ведет заложников к точке спасения.



И вот в конце 1999-го вдруг выясняется, что в Counter-Strike — и ничто другое! — играют такие народные массы, коих до этого свет не видывал! Больше, чем в любой Quake, Unreal или Tribes. И это не просто так, а, как любил говаривать чукча из анекдота, тенденция, однако. Чем дальше — тем больше.

ЧТО ЭТО, ПАПА? — МОРЕ, СЫНОК...

Для тех, кто не посещает ни игровые клубы, ни Интернет, придется замолвить пару слов о самой игре. Но, признаюсь, звучать это все будет довольно странно, ибо НИЧЕГО необычного (а уж тем более новаторского) в Counter-Strike просто нет и любые объяснения только усугубят ощущение неестественности происходящего.

Итак, никакой одиночной игры, никаких ботов. И то и другое в принципе существует — одиночный эпизод есть в "коробке", ботов делают фанаты, но к самой игре относится очень и очень слабо. Две команды. Одна называется "террористы", вторая — "спецназовцы". Есть несколько видов заданий, которые нужно выполнять (не давать террористам достичь "безопасной зоны", освобождать заложников, предотвращать заказные убийства, обезвреживать бомбы) и которые, разумеется, зеркальны (вы ретируетесь в ту самую "безопасную зону", не даете освобождать заложников, виртуозно приканчиваете заказанных, размещаете и взрываете бомбы).

Смерть здесь почти реальна, душа покидает тело до конца миссии, никаких respawn'ов. Души могут летать по уровню и общаться, но только между собой. Команда, потерявшая последнего участника, проигрывает раунд. Кстати, раунды довольно короткие: минуты три в среднем. А в начале каждого придется покупать (да, да, и сюда проникли деньги!) оружие на те финансы, что удалось заработать в бою (их платят за победу, за убийства, за выполнение миссии или ее частей).

Игра с чисто математической точки зрения несбалансирована: если команда одержала победу, она получает больше денег и в результате может приобрести больше Настоящих Пушек, среди которых, к примеру, есть снайперская винтовка, реально опасная даже при попадании по ногам. Владея Настоящими Пушками, становится легче выиграть следующий раунд и получить еще чуть-чуть монет, и так далее по нарастающей. Впрочем, должная доза случайности все же присутствует, так что побеждает, разумеется, сильнейший — тот, кто смог повернуть колесо фортуны в свою сторону.

Суровый "псевдореализм", на котором сейчас помешан мир, безусловно, правит бал. Выстрел в голову смертелен, попадания в другие части тела замедляют бег и очень, очень быстро убивают, даже если на вас есть броня (пара выстрелов — и на тот свет). Аптечки? Да вы что! Лучше задумайтесь вот над чем: стрелять на бегу заметно сложнее, чем из статичной позиции. Да и сама тематика

уровней (а их немало: над ними — исключительно “для души” — трудится куча моделлеров; Гусятник же просто отбирает лучшие уровни и включает их в официальную версию) весьма напоминает газетные репортажи: то “Боинг” захватываем, то бомбу в канализации обезвреживаем...

И все-таки, несмотря на, игра не убежала, как Rainbow 6, из жанра шутеров куда-то в симуляторы, она по-прежнему заставляет подрагивать руку, лежащую на мыши, по-прежнему тренирует тот самый нерв толщиной с карандаш, что идет от глаз опытного игрока непосредственно к пальцам, не заходя в мозг...

Как этот Мин Ле добился такого эффекта? Может быть, своими талантливыми моделями? И люди, и, главное, оружие сделаны настолько мощно, что мне даже сравнить-то не с чем... А сама идея, что в игре нет “нереального” оружия, все-все взято из жизни и смоделировано вместе с довольно похожими на правду характеристиками? Никаких ракет, BFG или плазмометов. Пара десятков обычных ружей, пистолетов, винтовок, автоматов — и все разные! И это не просто видно, это и в игре чувствуется, заставляет подбирать оружие под себя, под уровень, под врагов...

Или все дело в деньгах и “настоящей” смерти, заставляющих поверить, что ты не в шахматы играешь? Ведь в том же Quake поединки ведущих игроков уже давно дошли почти до шахматного уровня: настоящая драка там невидима, виртуозы стреляют примерно одинаково, бегают тоже, и выигрывает самый умный и самый вредный, способный поставить хитрую ловушку и завлечь туда врага, чтобы получить право первого выстрела в спину, который все и решает...



Карта as_highrise. Налицо попытка VIP добраться до убежища.

ИЗМЕРЕНИЕ ОРГАНОВ

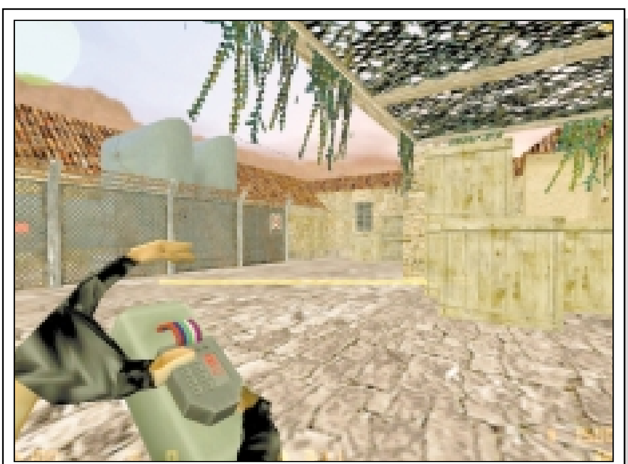
Как сказал кто-то, чьего имени мне уже и не вспомнить, одна лошадиная сила — это сила, которую развивает одна сферическая лошадь диаметром один метр в вакууме. И пусть эта лошадь хранится в парижской палате мер и весов под стеклянным колпаком, но свою функцию она выполняет: люди всегда могут измерить, у кого под капотом табун таких лошадок многочисленнее. Это заложено в характере почти каждого представителя homo sapiens.

Игра по-прежнему заставляет подрагивать руку, лежащую на мыши, по-прежнему тренирует тот самый нерв толщиной с карандаш, что идет от глаз опытного игрока непосредственно к пальцам, не заходя в мозг...

Нет такого года в игровой эпохе, чтобы для измерения тех самых органов, которыми так гордятся детишки в садике, не применялась какая-то одна игра. DOOM, Quake, Unreal Tournament, Tribes... Она могла быть не лучшей, но она была стандартной. Какая разница, насколько ты крут в вышивании крестиком? Пойдем, я замочу тебя в DOOM и мы станем друзьями... А менять одну “измерялку” на другую так неохота, ведь столько сил вложено в тренировки... Может, Counter-Strike потому и держит свое первенство, а? Вот подрастет молодежь — и сменится стандартная лошадь, то есть игра.

А пока... По крайней мере одна проблема у Counter-Strike есть: игроки. Их настолько много, что большинство неминуемо представляет “интеллектуальную элиту”. Ну, вы понимаете... Политкорректность, и все такое... Народ активно использует разнообразные читы (от невинной подмены текстур до стреляющих в голову прокси-ботов), веселыми толпами играет не в командную игру, ради которой, собственно, все и, а в тупенький дефматч, ибо ни на что большее не хватает мозгов, и когда проигрывает — долго и мучительно показывает свое детство золотое, то ругаясь матом (хорошо хоть, слов пока мало знают), то... Впрочем, все не так уж страшно. Серверов — многие тысячи, и найти такой, где будет неплохой пинг и нормальные люди, можно. Лишенным Интернета не так уж сложно и до ближайшего клуба добраться, там чувство локтя и дух команды работают как следует...

А впереди... Гусятник, когда его спрашивают, чего он хочет от жизни, отвечает одно и то же: “Не хочу славы, не хочу “Феррари”, не хочу горы денег, мне просто нравится делать моды, и в ближайших планах — Counter-Strike 2 на движке Team Fortress 2, когда тот наконец-то появится”. После чего задумывается: “...Там можно будет делать карты такого размера... Представьте себе пляж или...”



Сейчас террорист установит бомбу, и кому-то будет плохо (карта de_inferno).

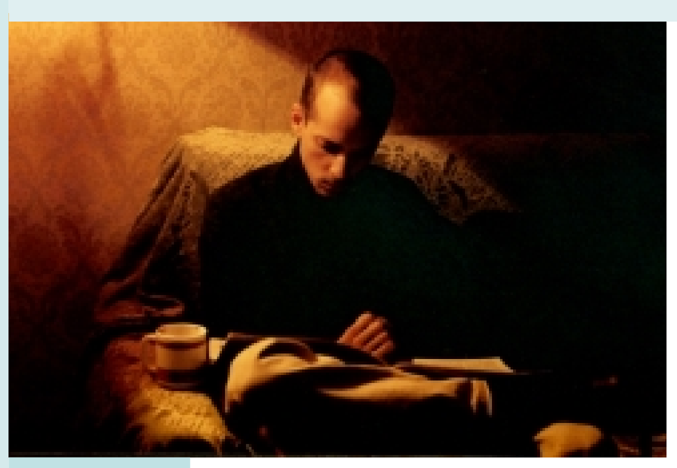
P.S. Если вы все еще не в курсе: www.counter-strike.net — официальный сайт игры, www.planethalflife.com/counter-strike — один из самых популярных фанатских сайтов.

На выставке демонстрировали навигационную систему. По изуродованной векторным форматом Москве ползают автомобильчики. Безразличный ко всему браузер каждые десять секунд перерисовывает картинку. Вполне реальные водители Головко и Симонович стоят в пробках, вряд ли беспокоясь о том, что являются объектом слежки через Интернет. Экран — точная копия любой RTS последних пяти лет. Выбрать Симоновича и приказать ему атаковать Головко. Легкое замешательство на стенде. Технически это уже возможно.

ВСТРЕЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

ВЕТЕРАНЫ RTS БЕРУТ В РУКИ АВТОМАТЫ И ВЫИГРЫВАЮТ

Олег ХАЖИНСКИЙ



Вот я и подумал: а не пора ли нам устранить двойной стандарт в системе электропитания? Не очень здорово, знаете, обнаружить на том конце черного провода трехконечную ерунду вместо ожидаемой вилки. Не то, не то... Когда был чуть меньше, все восхищался: насколько же все-таки принятые в ролевых играх системы описания персонажей ловко внедряются в реальную жизнь! "Сил до хрена, а мозг отсутствует". Дурачок, с реальной жизни они и списаны. Но поздно, восприятие мира уже отравлено, и про закат иногда скажешь "красивая графика", и не страшно разбиться на машине, и эффект окружающего звучания в троллейбусе вызывает настоящий восторг.

Но тут другое. Кажется, мир взрослых людей, все эти годы существующий параллельно, вдруг пришел в движение и начал принимать знакомые формы. То тут, то там, различаешь условные знаки: свой, свой. И отравленное восприятие тут ни при чем. Само! Двигает собой, может. Читаю за завтраком свежий номер Los Angeles Times и глазам не верю — в руке бутерброд с красной икрой! Оказывается, в редакции принимают продовольственные заказы. Культурно. А в газете статья: "Карманные компьютеры на службе армии США".

Расхожее мнение, что в игры играют только дети, не имеет ничего общего с действительностью. Во всяком случае в благополучной Америке.

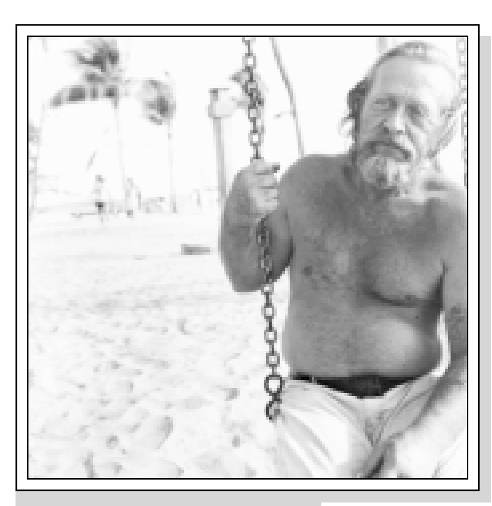
ЧИТАЕМ

"Больше ста лет обязательными элементами экипировки пехотинца были ружье, ботинки, фляжка и каска. Возможно, очень скоро этот перечень пополнит карманный компьютер, связанный со спутником", — таял во рту последний кусок бутерброда.

Жутко интересные вещи. Пентагон планирует использовать информационные технологии в борьбе с врагами великой американской идеи. Если инженеры из лаборатории TRW (www.trw.com) не подкачают, через пару лет способ ведения боевых действий может существенным образом измениться.

Недавно на севере Barstow, штат Калифорния, прошла первая демонстрация системы. Около 950 танков и БМП, задействованных в учениях, были оснащены 10-дюймовыми LCD-мониторами, на которых отображалось месторасположение техники, точка назначения, траектория движения и ориентировочное место дислокации противника. Цифровая карта местности, трехмерный ландшафт, возможность масштабировать и вращать изображение. Зоркие спутники-шпионы и самолеты-разведчики оперативно дополняют карту новыми деталями: перемещение соседних объектов, предполагаемый противник, населенные пункты.

Командующий получает мгновенный доступ к информации по любому из транспортных средств, включая такие мелочи, как точное месторасположение, скорость и боезапас. Тратить время на переговоры нет необходимости: приказ, адресованный группе юнитов (кажется, я все-таки произнес это слово), отображается сразу на мониторе. Любители спрячут усмешку в редких усах — тоже мне, новость. И правда.



Карьеристы и «ботаники», игнорировавшие компьютерные игры, не смогут вписаться в новое общество и будут тихо страдать от культурного шока, звеня пустыми бутылками в подворотнях.

Но, во-первых, мы говорим не о каких-то полумифических отрядах специального назначения, а о массовом использовании: в ближайшие годы подобными системами планируется оснастить 59000 транспортных средств — от M1A2 Abrams и Bradley до джипов и мобильной артиллерии. А во-вторых, Пентагон официально объявил о планах по оснащению подобными устройствами пехотинцев.

Представьте себе что-то вроде пуленепробиваемого Palm, или iPAQ, раскрашенного в защитный цвет. Боевая единица больше не одинока. Один в поле воин. На экране трехмерный ландшафт, синими точками свои, красными — чужие. Легкое прикосновение к экрану — и вот уже всплывает окно с подробной информацией об интересующем объекте. Командиру можно написать e-mail, а с друзьями болтать по "аське".

Первые испытания "персональной" боевой системы под несколько затянутым названием "Force XXI Battle Command Brigade-and-Below" назначены на ноябрь этого года. Считается, что она поможет солдатам избежать "случайного нарушения границы", случившегося, например, в Югославии несколько лет назад. Будет предусмотрена и большая красная кнопка "Паника", которую солдат сможет нажать, оказавшись в некомфортной ситуации. В компьютер, разумеется, встроен GPS, который сообщит командующему точное местоположение паникующего бойца.

TRW также разрабатывает систему электронной идентификации "свой-чужой". Армейские чиновники полагают, что новая технология позволит существенно снизить количество несчастных случаев, связанных с обстрелом своих же солдат. И это только начало. "Мы переопределяем понятие "война", — декларирует полковник Джон Ф. Энтал (John F. Antal), координатор проведенных учений. — Информация становится элементом сражения. У этой технологии есть потенциал, чтобы значительно расширить возможности армии".

Военные стратеги предлагают новую концепцию ведения войны: армия одерживает победу, так и не столкнувшись с противником лицом к лицу в открытой, честной схватке. Офицеры, обладая полной информацией о местонахождении своих и вражеских подразделений, могут сдерживать его силы точно направленными ударами и с недоступной ранее синхронностью атаковать с различных направлений.

А если вдруг враги захватят в плен? Есть кнопка саморазрушения, которая за 15 секунд превратит чудо технической мысли в жареную пластмассу. К тому же у командования есть возможность заблокировать компьютер удаленно. А если взломают? Или перехватят канал связи? Кошмар, кошмар! Но не отвлекайте меня от главного. У новой затеи масса противников даже в самой армии США. Нужно время, чтобы связь стала надежнее, а компьютеры мощнее. Технические проблемы меня не волнуют совершенно. Интересно другое.

ДРУГОЕ

Дело в том, что внедрение этой самой "цифровой армии" будет означать драматическое изменение традиционной, десятилетиями, веками отлаженной командной структуры. Критически важная информация будет мгновенно доступна всем участникам сражения, а события будут развиваться так стремительно, что молодому лейтенанту в танке придется решать задачи, которые раньше предназначались совсем другим умам.

Таким образом, технические проблемы бледнеют в сравнении с культурными. Солдаты могут не справиться с количеством и качеством обрушившейся на них информации. Они просто не сумеют оперативно принять правильные решения. А офицерам придется расстаться с монополией на всезнание.

И в этом смысле Пентагон весьма рассчитывает на... компьютерных игроков. Новое поколение солдат, выросшее перед мониторами с джойстиком в руках, прекрасно знает, что надо делать с синими и красными точками на экране персонального компьютера. Привычные очертания мира дрожат в мареве перемен — все смешалось. Игры проникли туда, где уже совсем не до игр. Оборудованные GPS солдаты превращаются в юнитов. Игроки отправляются в армию и становятся солдатами. Круг замкнулся.

ПОДОБИЕ МЫСЛЕЙ

Прочтенное родило в голове некоторое подобие мыслей...

Игры изо всех сил стараются приблизиться к реальности. Нам предлагают "другую", "лучшую", "новую". Но реальность. Ни на что меньшее мы не согласны. В моде смерть от первой пули, честная зона видимости, повсюду туман войны, одна жизнь, save отключен или временно недоступен, нет аптечек, нет радаров, нет всевидящего ока на карте. Один за другим торжествуют законы физики. Предметы взаимодействуют друг с другом самым потрясающим образом, не сегодня, так завтра наступит торжество фотореализма и, говорят, сотрутся границы между играми и кино. Огородами, под пулеметным огнем, бежим мы от русского БТР с именем "Flashpoint" на устах и не просим лучшей доли.

Реальность между тем ведет себя недостойно. Реальность движется навстречу со скоростью электропоезда. Пока разработчики игр думают над тем, как бы все в очередной раз усложнить, другие разработчики, наоборот, стараются сделать все проще. А что может быть проще компьютерных игр?

Фантасты в период своего расцвета определили наш с вами

Если вы хотите добиться чего-то в жизни, больше времени уделяйте компьютерным играм.



лексикон на долгие годы. Книги, как вы помните из прошлой лекции, заменены компьютерными играми. Думаете, они не оказывают на нас никакого влияния? Хо-хо. В играх мы осваиваем новые интерфейсы, новые способы управлять вещами.

Фантасты всего лишь научили нас новым словам. Теперь роботов мы зовем роботами, а когда у машин отсохнут колеса, станем называть их гравилетами или глайдерами. Для любого предмета у нас уже заготовлены названия.

Игры куда практичнее — они учат нас действовать. Представьте себе, как бы общался ваш дедушка со встроенной в его 750-ю BMW картой местности? Первому столбу он сразу выскажет все, что думает по поводу подобных нововведений. Посади в машину ребенка — и он даже не спросит, для чего эта штука и как ей пользоваться. Для нас ехать по карте так же естественно, как дышать. Это не реалистично — пользоваться картой трассы во время очередного заезда в Colin McRae Rally 2. Простите, но завтра утром такие карты будут в каждой машине, к вечеру на лобовом стекле будет отображаться оптимальная траектория, а послезавтра машина сама начнет держать дистанцию и поворачивать.

Я не утверждаю, что все эти технические чудеса инженеры почерпнули в компьютерных играх. Я лишь хочу сказать, что движение встречное, что игры — это полигон для тестирования новых технологий и что первыми благодарными пользователями свежих технических чудес станут игроки. Нам не нужно перестраивать свой менталитет, мы вряд ли в состоянии испытать культурный шок, и даже если бабушка лучшего друга вдруг превратится в кровожадного монстра, мы прекрасно знаем, что надо делать. Взявшись за руки, мы встретим зарю нового века с улыбками на осунувшихся лицах...

И что вы думаете, армейские стратеги придерживаются точно такого же мнения. Считается, что новое поколение солдат воспримет вшитые в рукав персональные компьютеры совершенно спокойно. В "Играх Эндера" главный герой руководил гигантским космическим флотом землян, одерживая одну за другой блистательные победы, будучи в полной уверенности, что играет с компьютером в очередную стратегическую игру.

Ветераны стратегий в реальном времени станут главными действующими лицами в боевых конфликтах ближайших лет.



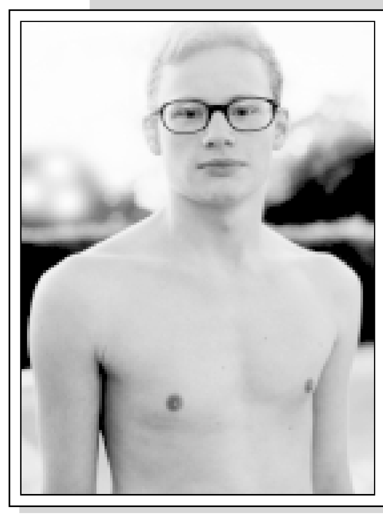
Не секрет, что люди из Пентагона и военных ведомств других технически развитых держав сейчас активно присматриваются к топовым игрокам в StarCraft, Myth 2, Age of Empires, Homeworld. Вполне возможно, что последние скоро сменят кеды Nemerica на армейские ботинки и займут свое место в полевых штабах и подземных командных центрах. Армии нужны их быстрые умы, их ловкие руки, их зоркие молодые глаза, их способность мыслить абстрактно. Старики в погонах погрязли в теории и ничего не знают о производстве юнитов, полевые командиры не готовы воспринять информацию о ходе сражения в полном объеме. Они привыкли полагаться на себя и не знают, что будет, если отключить fog of war. Ветераны стратегий в реальном времени станут главными действующими лицами в боевых конфликтах ближайших лет. Конечно, если смогут пройти медкомиссию.

Представьте себе, как бы общался ваш дедушка со встроенной в его 750-ю BMW картой местности? Первому столбу он сразу выскажет все, что думает по поводу подобных нововведений. Посади в машину ребенка — и он даже не спросит, для чего эта штука и как ей пользоваться. Для нас ехать по карте так же естественно, как дышать.

Наш альманах из отраслевого печатного издания превратится, никак не меньше, в рупор эпохи. Все прочие журналы отомрут за ненадобностью — какой смысл бла-бла, скажем, о тех же автомобилях, если Судаков и Вершинин так блистательно уже обо всем написали в Game.EXE? Игроки займут ключевые посты во всех органах государственного управления. Их опыт, их знания, их потрясающая настойчивость, их способность увлекаться, до конца отдаваясь любимому делу, будет востребована повсеместно. Карьеристы и "ботаники", игнорировавшие компьютерные игры, не смогут вписаться в новое общество и будут тихо страдать от культурного шока, звеня пустыми бутылками в подворотнях.

Поэтому, ребята, не размenивайтесь на мелочи. О своем будущем надо заботиться с самого детства. Больше внимания уделяйте компьютерным играм! Старайтесь освоить как можно больше различных платформ, пробуйте себя в экономических симуляторах, походовых стратегиях, автогонках! Читайте наш журнал! Знания и опыт, которые вы приобретаете во время игр, не идет ни в какое сравнение с мертвой теорией, которой вас пичкают в институтах и школах! Если вы сомневаетесь, покажите этот текст родителям и учителям! Уверен, они согласятся со мной на сто десять процентов! Дерзайте! До встречи в высших эшелонах власти!

Люди из Пентагона активно присматриваются к топовым игрокам в StarCraft, Myth 2, Age of Empires, Homeworld…

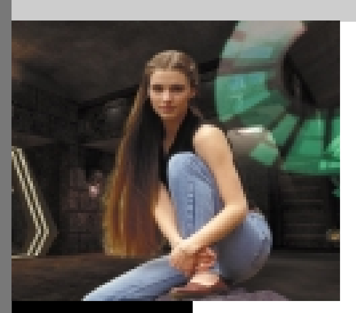


11 мая 2001 года, в пятницу, около девяти часов утра, в Калифорнии, близ лос-анджелесского пригорода Санта-Барбара, в результате сердечного приступа скончался Дуглас Ноэль Адамс (Douglas Noel Adams). Через два часа о его смерти объявила английская радиостанция BBC Radio 4 — та самая, на которой в марте 1978 года состоялась премьера радиопьесы The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, обернувшейся циклом книг, телевизионной серией, компьютерной игрой, альбомом звукозаписи, множество раз ставившейся на сцене. Вскоре драматурга Дугласа Адамса кремировали.

ДУГЛАС НОЭЛЬ АДАМС

1952-2001

Маша АРИМАНОВА



Дугласу Адамсу было всего сорок девять. Он написал не так много: кроме спирали из пяти хичхайкеровских романов (постепенно расширяясь, она вобрала в себя все сущее), двух книжек о частном детективе Дирке Джентли и одной о Starship Titanic бриллиантовому разуму и кончикам пальцев Адамса принадлежат рассказ, несколько статей, иллюстрированный труд о редких видах животных нашей планеты и словарь несуществующих слов, произведенный в соавторстве с Джоном Ллойдом. Его художественные книги разошлись тиражом в пятнадцать миллионов экземпляров на территории Великобритании, Соединенных Штатов и Австралии (не считая Швеции и Германии) — из них четырнадцать миллионов приходится на долю The Hitchhiker's Guide to the Galaxy.

Среди его лучших друзей были Терри Джонс из легендарного актерского товарищества "Монти Пайтон" и Дэвид Гилмор из не менее знаменитой рок-группы "Пинк Флойд". В творчестве писателя легко найдутся касательные к этим культурным единицам: неповторимый Адамс виртуозно сочетал в своих произведениях юмор и вселенскую печаль. Он вошел в историю не только с инструкцией по обращению с зубочисткой, но и трагическим разговором одинокого человека со стаканом воды. Искра на стыке иронии и скорби зажигала огни космоса — а сколько было подражаний, мертвых миров, где не горят огни!

Романом Mostly Harmless Адамс завершил трилогию (в пяти частях) об Артуре Денте и знаменитом Путеводителе по Галактике. Он решил, что добавить к этой саге решительно нечего, и засел за историю о Дирке Джентли. Но позднее понял, что пишет еще один хичхайкеровский роман — только с Дирком Джентли в главной роли. До последнего дня Дуглас Адамс работал над новой книгой, а значит — был счастлив.



Дуглас Ноэль Адамс (1952-2001 гг.). Мир его праху.

КНИГИ ДУГЛАСА АДАМСА

Адамс писал броскую, звонкую фантастику: его нематериальный стиль был подобен радиоволнам, а вымысел казался легкомысленным; он громоздил парадокс на парадоксе и по ним карабкался к звездам. Но его книги открывали люди, до того читавшие лишь вещицы с картинками и суперменами, и даже они непременно теряли покой, обретая что-то навеки. Философия The Hitchhiker's Guide to the Galaxy изменяла жизни, смещала судьбы: к безответственным похождениям Артура, Форда, Триллиан бесплатно прилагалось мировоззрение. Адамс разъяснял всем желающим смысл существования и сверкающей указкой демонстрировал строение Вселенной. Он предлагал средство решения всех проблем. Он избавлял от страха перед пространством в частности и жизнью вообще.

И с первой же книги схема заработала! За Адамсом шли: шли, куда он вел, через ресторан на краю космоса, планету Криккит с ее тайнами жизни, неба, остального; шли с сообщением от Господа Бога (Адамс был атеистом) в ушной раковине и голубым, морского оттенка, полотенцем через плечо, — шли и знали, что пока с ними полотенце с маленьким кармашком, в котором содержится Путеводитель, им принадлежит Вселенная — Вселенная, которой Адамс определил начало и конец, запустив цикл в 87-м и отказавшись продолжать его в 92-м со страниц предисловия к сборнику из пяти романов; Вселенная, которую следовало бы называть Адамсом: она целиком существовала в сознании одного человека, но эти четырнадцать-пятнадцать миллионов знали ее лучше, чем свою собственную. Одни писатели прибирают к рукам планеты, другие зарятся на светила, третьи жонглируют галактиками, и только



Шведская компания Pan Interactive в не слишком тесном сотрудничестве с Дугласом Адамсом разрабатывала TPS по мотивам всей серии книг The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy. Сейчас игра почти готова, и Артур Дент полностью трехмерен. (Здесь и ниже картинки из The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy от Pan Interactive.)

Адамс, Дуглас Адамс, Дуглас Ноэль Адамс, с внешней легкостью фокусника присвоил Вселенную целиком.

Там он был всемогущ: в его мире существование гарантировалось даже самым ничтожным существам, случайным организмам космоса. Путеводитель не делал различий. В мире реальном Адамс не мог действовать с той же надежностью: его это приводило в неистовство; он сражался за сохранение вымирающих видов, ездил в Китай и Непал, организовывал фонды помощи дикой природе и все равно не успевал улучшить мир. Адамс мог бы добиться желаемого, увеличив тираж до трех миллиардов, — философия книг не давала осечек, в Life, The Universe and Everything (1982) и So Long, and Thanks For All The Fish (1984) он расписался, набрал чудовищную силу; от энергии в его прозе проскакивали разряды статического электричества, это был грозовой эфир, пахло озоном. Но в нашей Вселенной слишком многие не читают даже вещиц с картинками и суперменами.

ФИЛОСОФИЯ ДУГЛАСА АДАМСА

Адамс начал рано и ярко: самый молодой автор, удостоившийся награды “Лучший самый молодой автор Великобритании”; с 82 года — модный сценарист на телевидении (эпизоды сериала Dr. Who); с 84-го — личность среди квестоделов и разработчиков компьютерных игр вообще; с 90-го — звезда документального кино (короткометражка Hyperland — приключения Дугласа Адамса в 2005 году); в последнее время он царил в мире комиксов (душераздирающая серия Get Fuzzy) и на вольных сетевых просторах, где стал известен как DNA, — и величайшей ошибкой природы было бы назвать так дезоксирибонуклеиновую кислоту, отныне прозябающую в его тени! Кроме Вселенной он нес код всего человечества.

К безответственным похождениям Артура, Форда, Триллиан бесплатно прилагалось мировоззрение. Адамс разъяснял всем желающим смысл существования и сверкающей указкой демонстрировал строение Вселенной.

Он почти покорил Голливуд: сумел внушить *этим*, что сценарий фильма The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy — это то, о чем они даже и мечтать не могли, и добился съемок. Еще немного, и человек-вселенная разместил бы на дальних солнцах звездных систем, что в балансе расположились в его теле (с центром в сердце, сердце, сердце), миллионы тех, кто не умеет читать мозгами. Но фильм — спустя месяц после смерти автора — впал в состояние глубокой заморозки, а режиссер Джей Роач подыскивает новую студию.

Квесты Адамса настойчиво требовали искусства читать. Хит 1984 года The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy авторства Адамса и суперинфокомми Стива Мерецки (Steve Meretzky; Planetfall и Sorcerer — самые известные его творения в одиночестве) не особо притворялся квестом, а над игроками издевался. Starship Titanic, в 1998 году спущенный в вакуум основанной Адамсом компанией с буколическим названием The Digital Village, осилил лишь тот, кто предварительно прочитал одноименный роман.

Да, все так. Его квесты и в самом деле очень плохи. Они не вполне адвенчурны, в них не соблюдаются правила жанра, нет ни хороших, ни плохих решений. Они преступно литературны, в них слишком много магии Дугласа Адамса, чтобы они прилежно заняли нишу в таком скучном ряду, как классические квесты. Когда это в квестах была печаль?

Но это вход во всю ту же Вселенную. Я люблю безграничный Starship Titanic. Я благодарна The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy: он изменил мою жизнь.

КВЕСТЫ ДУГЛАСА АДАМСА

Он родился в Кембридже (том, что в Англии), в марте 1952 года. Учился в Брентвудской школе графства Эссекс и кембриджском колледже Сент-Джона, который закончил в 1974 со степенью по английской литературе. В 1991 году он женился на Джейн Белсон, и в 1994-м у них родилась дочь Полли.

Он так и не узнал, что 7 февраля 1999 года немецкий астроном-любитель Феликс Гормут из Гиппенгейма открыл астероид, которому были присвоены номер 18610 и имя (охотники за астероидами традиционно имеют право обзывать свои находки, как душе угодно), утвержденное международным комитетом и 13 мая 2001 года обнародованное Центром исследования малых небесных тел в Кембридже (том, что в Массачусетсе) среди 206 других имен.

Гормут назвал астероид “в честь обычной земной жизненной формы, успешно противостоящей опасностями существования, Вселенной и всего прочего”. Астероид этот довольно обычен: рядовой элемент пояса, космическая микрочастица диаметром в несколько километров, с орбитой в четыре года между Марсом и Юпитером: это значит, что ему никогда, никогда не достигнуть Земли.

Конечно же, он называется Артурдент.

С этим колпаком невозможно ошибиться! Интересно, он все так же ловко готовит Pan-Galactic Gargle Blaster в том ресторанчике на краю Вселенной?



Е3 — почтой,

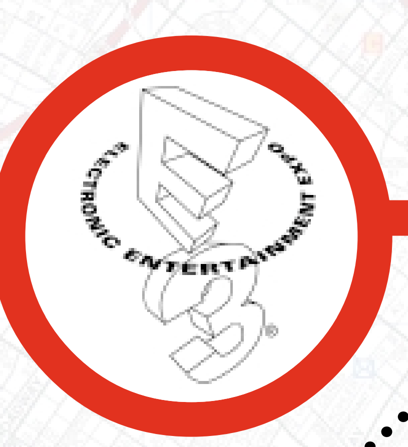
или Сеанс публичного письмосложения

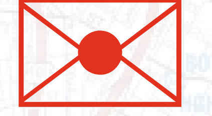
Наталья Тазбаш.

ОМ OHM

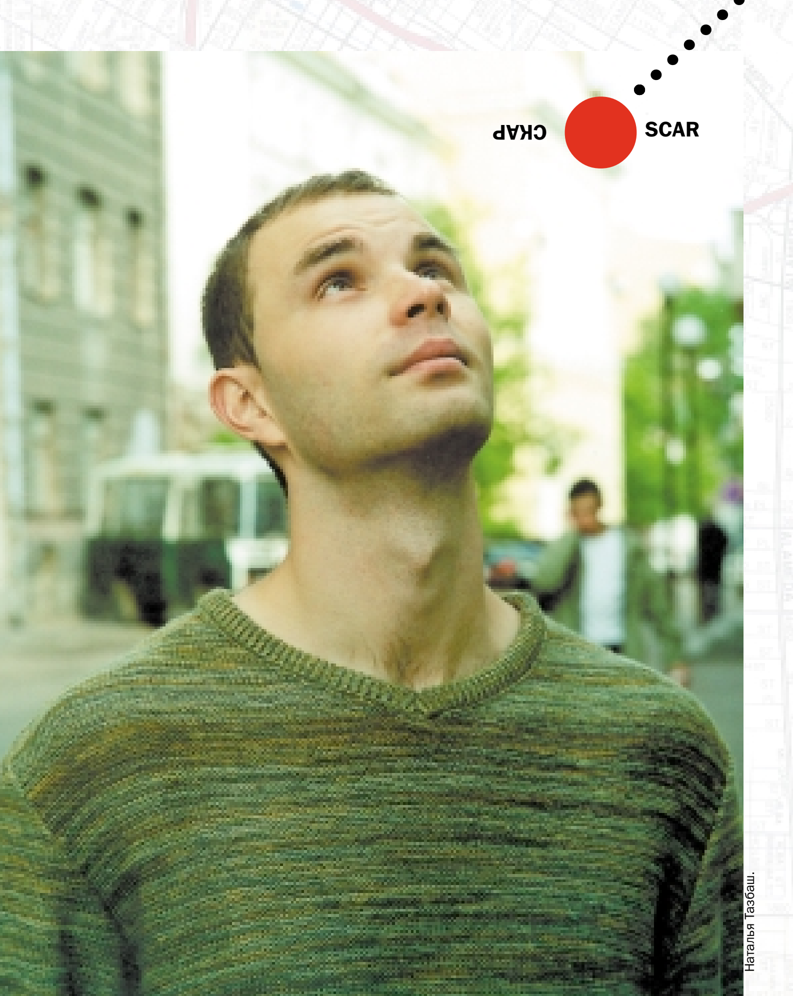
CONFERENCES MAY 16-18
EXPOSITION MAY 17-19

LOS ANGELES CONVENTION CENTER
LOS ANGELES, CALIFORNIA, USA





СКАР SCAR



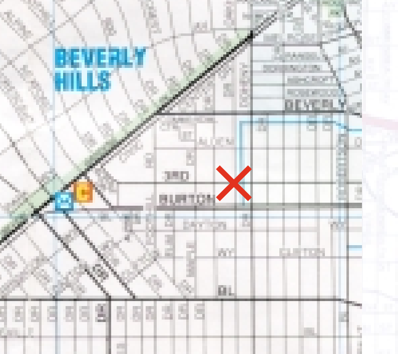
Наталья Тазбаш.

Гусиным пером при свечах. Стилом по PDA. Промахиваясь мимо карликовых кнопок ноутбучной клавиатуры. Прилипая к залитым кока-колой клавишам терминала в Интернет-кафе в @coffee. Каракулями в блокноте в трясущемся вагоне Coastal Line. Карандашом на салфетке в Yamashiro. Мучаясь с однокнопочной мышью на “Маке” пресс-центра. 20000 километров над Северным ледовитым, Гренландией, Канадой и обратно. Еще тысячи полторы — пешком, в метро, автобусах, “Форде” с автоматической коробкой передач. Сотня розданных визиток. Три дня — не останавливаясь ни на секунду. Одиннадцать часовых поясов. Тысяча игр. Из них три десятка — достойных вашего внимания. Десять гигабайт скриншотов. Три порванных сверхпрочных пакета с логотипом Xbox. Несколько квадратных километров глянцевой пресс-релизной бумаги. Полсотни пресс-паков на CD и один на DVD. Полтора часа истеричного смеха на Shrek. Шишка и два синяка от прямого попадания подарочной майки-снаряда в павильоне G.O.D.

Все это теперь ваше.

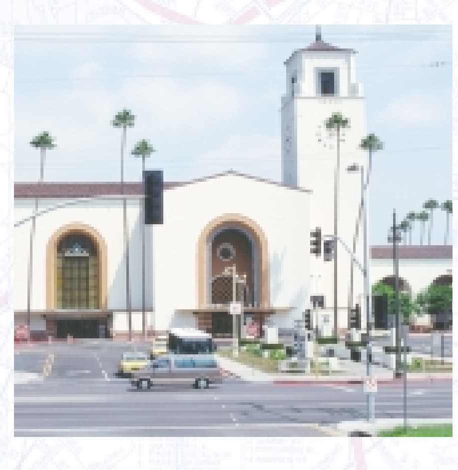
Андрей Ом,
Александр “Скар” Вершинин.

В публикации использованы лос-анджелесские фотовпечатления Евгения Козловского (ekozl@computerra.ru)**, московские фотоэкзерсисы Натальи Тазбаш** (ntazbash@game-exe.ru) **и первые фотошаги Андрея Ома и Александра Вершинина, сделанные ими под чутким руководством многодолларовой камеры Олега Михайловича Хажинского, которой отдельный поклон в пояс.**



Ом — Клариссе*

ЛОЖКИ НЕТ



08:03:16.05.01
Интернет-прачечная Merry Go Round Dry Cleaners & Laundry, 8550 West Third Street, Beverly Hills

Max Payne
www.maxpayne.com
Жанр: TPS
Дата выхода:
When it's done™
Разработчики:
Remedy
www.remedy.fi
3D Realms
www.3drealms.com
Издатель:
Gathering of Developers
www.godgames.com

Дорогая Кларисса!
С великим энтузиазмом я слежу за Вашим позором и публичным унижением. Мое собственное никогда не доставляло мне никаких проблем, за исключением некоторого недостатка взаимопонимания. Боюсь, Вы не сможете понять этого до конца.

Во время наших с Вами бесед в подземелье мне стало ясно, какое значительное место в Вашей системе ценностей занимает оружие. Я полагаю, Ваш успех в приведении карьеры Джейма Гама к финалу не в последнюю очередь связан именно с этим — разумеется, принимая во внимание ряд моих рекомендаций. Оружие. Вам нравится его запах, его тяжесть, то, как оно ложится в Вашу ладонь. Qui pro quo, Кларисса. Я расскажу Вам об одном недавнем эпизоде из моей практики, потребовав взамен только одно — информацию. Позвольте мне вернуться к Вашему долгу позднее.

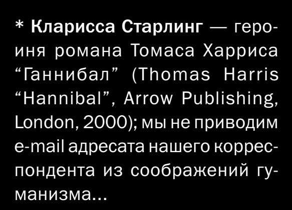
Один из моих недавних пациентов с омофонимической фамилией Payne (знаете, Кларисса, меня стали до крайности забавлять подобного рода каламбуры) был подвержен патологии, сходной с Вашей. Он носил с собой больше двух десятков смертоубийственных орудий сразу, среди которых было несколько разновидностей гранат и целых три вариации на тему помповых ружей, — и у него были на это причины. Когда он рассказывал мне, как все началось, я понял одну вещь, мисс Старлинг. Я найду того, кто сделал с его семьей то, что он сделал, и побалую себя фламандским желе из их глазных яблок... Впрочем, прошу меня простить. Будем блюсти драматургию повествования.

Мир воспоминаний моего пациента завораживает. Я вижу флэшбэки в его бессвязном загипнотизированном бормотании: Payne бежит по заснеженной улице, в его плаще путаются снежинки. Потом крупным планом Desert Eagle: он держит его двумя руками (тяжело) и медленно давит на спуск. Хромированный ствол феерически расцветает яростным драконьим выдохом, и вот я вижу вращающуюся вокруг своей оси пулю, на гильзе которой выбит калибр и название компании-производителя.

В этом, Кларисса, есть особый род вуайеристского удовольствия — следить за полетом пули. Краткая жизнь свинцовых кусочков обычно протекает за пределами возможностей человеческого зрения: мы видим пулю в ее рождении, в обойме братьев и сестер, и мы видим ее в смерти — расплющенной о преграду или проложившей-таки себе дорогу к чьей-нибудь печени, мозгу или сердцу. Макс, Кларисса, обладает уникальным даром видеть всю жизнь пули от начала до конца. Несколько сот лет назад, когда человеческий разум не был еще окончательно заражен метастазами цивилизации, он считался бы великим магом. Сегодня мистер Payne — лишь мой клиент.



...Когда пуля умирает в чьем-нибудь теле, она умирает и для Макса. Я видел, как он в упор разряжает полицейский дробовик в бандита. (Знаете, Старлинг, почему я никогда не был в Лас-Вегасе?.. Он оскорбляет мой вкус.) Последний медленно взмывает в воздух — изящнее, чем Лиепа-старший в балете “Спартак”: дробинки, крохотные злобные родственники пуль, продолжают жить в его теле, сообщая ему ускорение. Вот он перелетает через перила и медленно, как в кошмарном сне, зависает над расположившимся внизу залом библиотеки. Вдруг магия прерывается (Макс отвлекся на кого-то другого), дробинки стремительно доживают свою жизнь, и тело камнем валится вниз.



Payne рассказывал мне, как бились над его головой стекла и в комнату на тросах низвергался спецназ. Он говорил, что они пытались обрушить на него огромные библиотечные стеллажи. Однажды его заперли в горящем ресторане. Потом избили бейсбольной битой (о, как он отомстил им, Кларисса!) и едва не застрелили.

Хотите я скажу Вам, Старлинг, к чему сводятся пиковые моменты существования таких людей, как Макс и Вы?.. К урагану свинца. Когда выстрелы снимают стружку с деревянных поверхностей, поднимают в воздух вихри бумаг, переворачивают стулья. Если бы Вы были колдуном, Вы остановили бы реальность на ее пике и внимательно смотрели бы на повисший над грудью новоиспеченного трупа кровавый туман, на гильзу, застывшую в нескольких сантиметрах от пола, на пулю, уснувшую перед чьим-то глазом. На весь этот плюмбум.

Знаете, Кларисса, какие элементы таблицы Менделеева наиболее стабильны? Те, что находятся в ее центре. Между свинцом и серебром.

Между свинцом и серебром.

Искренне Ваш
Андрей Ом.

P.S. Вы все еще должны мне информацию, Кларисса. Расскажите мне, слышите ли Вы до сих пор ягнят, просыпаясь по утрам.

* **Кларисса Старлинг** — героиня романа Томаса Харриса “Ганнибал” (Thomas Harris “Hannibal”, Arrow Publishing, London, 2000); мы не приводим e-mail адресата нашего корреспондента из соображений гуманизма...

Max Payne

Дорогие читатели, успевшие ознакомиться с эпохальными полотнами “Убийца” и “Пуля в голове”, несомненно, догадываются, что начнется через секунду.





Матиас Миллиринне (Matias Millirynne, Remedy) — человек, которому нечего терять, кроме собственного голоса.



Вас же третий год предупреждают, что злить его не стоит!

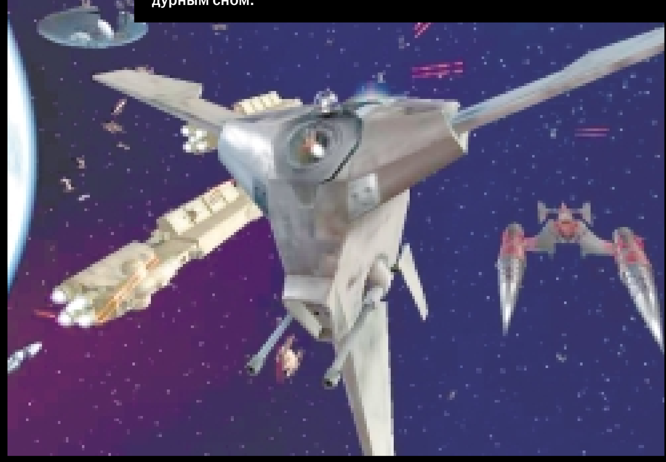


Сами Ярви (Sami Jarvi, Remedy) с двоюродным братом.



Star Wars: Starfighter

Весьма приятственные модели кораблей. Battle for Naboo кажется дурным сном.



Очередная заварушка в горах. Сколько ж их было...





Сидаков — Ому

И НИКАКИХ ДЖА-ДЖА!

14:57:18.05.01
Санкт-Петербург, ул. Лени Голикова, д. 52, корп. 4

Star Wars: Starfighter
www.lucasarts.com/products/starfighter
Жанр: Action
Дата выхода: Февраль 2002 г.
Разработчик/издатель: LucasArts
www.lucasarts.com

Суть
Аркадно-летательная игра по "Первому эпизоду". Вылитый Rogue Squadron, но на порядок красивее и в несколько раз динамичнее.

Особенности
14 абсолютно линейных соло-миссий, три доступных корабля (за вычетом секретных), очень приличная даже по меркам ПК графика, боевые действия в космосе и атмосфере, иногда — чувствительная поддержка братьев по оружию.



Здравствуй, Андрей!
Как дела, покемонов друг? Слышал, что ты живешь в каком-то безумно дорогом и респектабельном отеле, тратишь казенные деньги почем зря, вовсю дебоширишь... Так держать, товарищ! Настроение боевое? Надеюсь, оно не сильно испортится, если я тебя немного обескуражу?

Андрей, очень стыдно в этом признаваться, но я, похоже, пусть и не преднамеренно, ввел тебя в

небольшое заблуждение касательно Starfighter.

Когда мы перед твоим отъездом в очередной раз перемывали косточки LucasArts с ее странной политикой отмены на ПК игрушек потенциально неплохих и портированием заведомо провальных вещей, твои слова о нелюбви к "Первому эпизоду" вообще и Джа-Джа-Бинксу в частности не остались незамеченными, однако у меня, видишь ли, "Первый эпизод" ассоциируется исключительно с паршивенькими играми, а не с этим компьютерным уродцем. Посему я и ляпнул: "А вот Starfighter — это совсем другое. В нем, говорят, ни Джа-Джа-Бинкса, ни кривого управления, ни допотопной графики и в помине нет. Как жаль, что это PS2-эксклюзив и нам в нее поиграться никто не даст".

Так вот, я тут прослышал, что ее таки переведут на ПК. Причем LucasArts, знаешь, такая вся из себя хитрая — просто смех разбирает. Признаваться в этом явно не собиралась, а из промоушен-видеоролика надпись "PC CD-ROM" убрать забыла. Ну и наш брат-журналист лукасовских пиар-заговорщиков сразу к ногтю: колитесь, мол, когда и с какими эксклюзивными особенностями? Те позапирались-позапирались, да и выложили все подчистую.

Так вот, Андрей,

джаджабинксов не будет,

это я тебе лично обещаю. А с Naboo fighter'ами, похоже, придется смириться, хотя у меня на это желтое У. выработался условно-тошнотворный рефлекс. Не могу воспринимать подобные игры без содроганий в лицевой части и спазмов в желудке — сразу вспоминается Battle for Naboo (BfN), хоть ты тресни.

Впрочем, наши знатные приставочники, похоже, решили выслужиться по полной, посему настоятельно просят всех заинтересованных лиц не сравнивать Starfighter с BfN. Потому что, дескать, мы — это вам не Factor Five, PlayStation 2 не Nintendo 64, и вообще, ТА игра на ПК оказалась по ошибке: ну, запутались немного в аббревиатурах, ну, осознали ошибку слишком поздно, а выпустили — чтоб не пропадало. С кем не бывает? Хотя виновныебудутнаказанысамымстрожайшимобразом, это непременно. Одним словом, на ПК обещают текстуры 256x256 и плавную игру в одиночном режиме на PII-300. Андрей, ну разве это не повод поиздеваться над владельцами убогих приставок, с нашими-то рабочими частотами?

Впрочем, про саму игру я пока не сказал почти ни слова. Оттягиваю, так сказать,

момент истины,

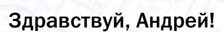
пусть это и не в моих правилах. Андрей, Starfighter — это тупая и ничуть не похожая на обожаемые тобой нетленки от Totally Games аркада, единственное оправдание существованию которой ты, возможно, найдешь в очень, очень динамичном игровом процессе (представь себе, некоторые уровни по ощущениям решительно напоминают Racer!) да в удивительно хорошей для <censored> графике (я знаю, что ты сейчас наверняка занят медитацией у стенда Nintendo с rolling-demo Pokemon Stadium 2, или даже 3, но обрати, пожалуйста, внимание на мельтешение у соседнего, всего в каких-то трехстах метрах, монитора LucasArts — не слышны ли там восторженные вопли очевидцев?).

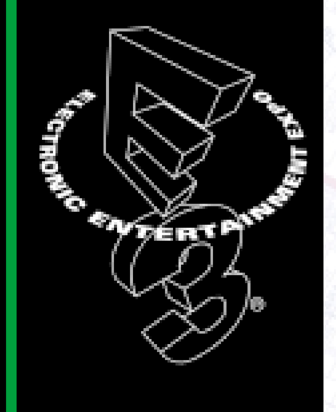
Как бы то ни было, бессмысленное уничтожение всего и вся, за исключением тех случаев, когда надо кого-нибудь защитить, в этой игре возносится в ранг религии, и я признаюсь тебе, положа руку куда следует, что согласен на все, лишь бы представилась возможность отправить к праотцам тысченку-другую вражеских истребителей (они, конечно, ни в чем не виноваты, но такова судьба имперских прихвостней, ты должен меня понять). Кстати, по очень достоверным слухам, на выбор игроку дадут три корабля разной степени защищенности, экипированности, скорости и маневренности, каждый из которых, помимо лазерных пушек, протонных торпед и прочей вздорной футуроамуниции, оснащен неким снайперским ZOOM'ом, — один мой знакомый на полном серьезе утверждает, что за космический симулятор, даже самый разаркадный, теперь без оного не сядет, ибо очень уж понравилось высматривать в прекрасном далеко врага и садить по нему горячим зеленым лучом. Удивляется, говорит, сверх меры и дохнет шементом.

А еще очень прошу тебя превозмочь

отвращение к приставочному джойстику

и попробовать, как оно управляется. Тут у меня интерес самый что ни на есть корыстный: их Dual Shock, или как его там, по функциональности жутко смахивает на мой Thrustmaster, то есть в идеале никаких проблем с управлением у меня возникнуть не должно. Да, читатели-то наверняка будут мучиться, но до них мне как раз никакого дела нет: я ведь Battle for Naboo почему задавил? Потому что геймпада не было. Иначе вручил бы "Наш выбор", все равно дальше пятого уровня никто никогда не залетал (скукотища потому что), и уличить меня в недобросовестности некому. И не забудь спросить про мультиплейер. А то они вишь чего учудили: в приставочном варианте все режимы для



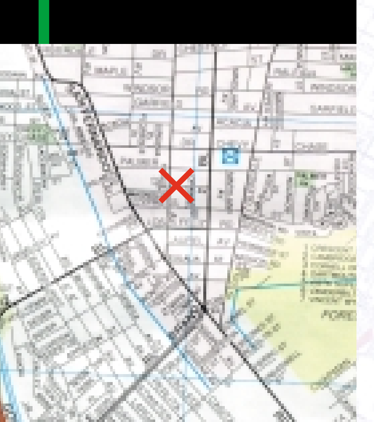


двух игроков открывались только после прохождения одиночной игры (14 миссий, помнится), то есть не всяк и обнаружит. Но ведь там и CTF, и погоня-дуэль в узеньком каньоне... Эндрю, я видел ролик и утирал слезы счастья, ей-ей!

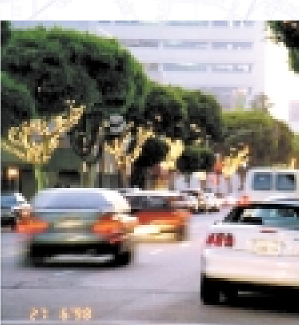
Ладно, не буду загружать тебя ненужной информацией, лишь еще раз попрошу не обойти Starfighter стороной. С меня, однозначно, немного саке и порция этих... как его... которые в японском ресторанчике по шесть штук с рисом и в каких-то листиках... Очень удобно палочками есть. В общем, ты меня понял.

Твой вечный должник
Мишель Судакофф.

P.S. С другой стороны, ты ведь мне тоже обещал саке за сам-знаешь-что, так что у нас два выхода: либо не пить его вообще, либо угощать и угощаться, пока не надеремся до фиолетовых самураев. Я за второй.
P.P.S. А все-таки, где ты поселился? Слухи ходят самые невероятные. А ББ, как обычно, интригует, отделывается короткими очередями.



Оби-Скар Кеноби — Ому



ТЕЛЕФОНОГРАММА

23:23:16.05.01
Интернет-пиццерия Joe Peep's, 12460 Magnolia Avenue, North Hollywood

— Wilshire Royale Howard Johnson Plaza Hotel. Ресепшэн слушает.
— Здравствуйте. Могу я поговорить с Андреем Омом?
— Никак нет, сэр. Он не возвращался в номер.
— Безумие! Ну хорошо, я могу передать ему телефонограмму?
— Конечно, сэр. Как вас представить?
— Скар. Оби-Скар Кеноби.
— Спасибо, сэр. Я готов записывать.
— ОК, я готов диктовать.

Дорогой Андрей!
Мне все-таки удалось проникнуть в святая святых, секретный шоу-рум LucasArts, где показывалась только что анонсированная РПГ во вселенной Star Wars! Причем делают игру не кто-нибудь, а канадские Гиппократы, целители жанра — BioWare! Андрей, ты не представляешь, через что мне пришлось пройти, чтобы попасть в эту крохотную комнатку! Помнишь, я исчез из главного павильона Lucas? Всему виной фраза, брошенная мне шепотом знакомым еще по Лондону менеджером: "SW RPG. Knights of the Old Republic. Через пять минут, у комнаты рядом с телефонами-автоматами". И впрямь, там уже расслаблялись несколько человек, заговорщицки поглядывая друг на друга и делая вид, что просто прогуливаются. Вход жестко контролировался людьми с бэджами LucasArts и BioWare.

Презентацию вели, разумеется, люди BioWare: "Господа, мы приветствуем вас на эксклюзивной демонстрации первой ролевой игры BioWare во вселенной Star Wars!" На разогреве — эскизы персонажей будущей игры. Обычные футуристические одежды, странные физиономии и прочие спелые плоды фантазии художника. Привлекает лишь одна характерная деталь. У каждого персонажа на поясе висит лазерный меч. Даже у самого последнего инопланетяшки! Интересно, это у них вместо сотового? Огорчительная новость, ведь раньше сие оружие было раритетным — между нами, джедаями, говоря. Параллельно начитывается

общая информация.

События игры разворачиваются за 4000 лет до Рождества Скайуокера. Поднявшийся было гул в зале успокаивается: никаких неандертальцев. К этому времени люди и прочие цивилизованные расы бороздили бескрайние просторы открытого космоса уже без малого 21000 годков. Добрые джедаи, рыцари старой республики, и лорды Ситха (то бишь Sith lords) встречаются повсеместно, в пьяных драках между посетителями бара лазерные мечи используются не реже средневековых ножей-бабочек. И все-таки Силе требуетесь именно вы. Scoundrel, как Хан Соло, Soldier, Scout, Bounty Hunter, Jedi Guardian, — профессия здесь не имеет решающего значения. Судьбой предначертано сделать из вас настоящего могущественного джедая и использовать в каких-то грандиозных делах? Значит — так тому и быть. Даже несмотря на толпы людишек с вожделенными лазерными мечами, беспорядочно мечущихся по округе и яростно фехтующих друг с другом.

Основой демонстрации

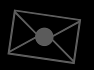
стали два небольших, но уже вполне презентабельных этапа игры. Один из них здорово напоминал любимую народом планету Татуин с ее глиняными горшками-хатками, обилием песка и жаркого оранжевого солнца. Уже второй раз BioWare использует в ролевой игре полностью трехмерный движок: первый его образец достался Neverwinter Nights, проекту до неприличия красивому. Knights of the Old Republic смотрится не так гладко, но ведь у нее все впереди! Плюс, по утверждениям разработчиков, они используют в игре совершенно новый графический движок, изготовленный практически с нуля специально для Star Wars и LucasArts. Поведение игровой камеры странным образом напоминает скорее 3D-шутер в его классическом понимании, нежели РПГ. Зато далекий горизонт и чарующие пустынные виды постоянно на виду — engine действительно

Star Wars: Knights of the Old Republic
Жанр: Star Wars-РПГ
Дата выхода: 2002 г.
Разработчик: BioWare
www.bioware.com
Издатель: LucasArts
www.lucasarts.com

Суть
Первый опыт поднаторевшей в AD&D BioWare в изготовлении ролевой игры совершенно иной тематики. Ролевая база остается прежней, ее дорабатывают и подгоняют под новые условия. Движок и работа с камерой совсем иные, что привносит определенную долю риска в задуманное предприятие. Много джедаев, Силы и лордов Ситха.

Особенности
После блистательной Neverwinter Nights сотрудникам BioWare можно доверить что угодно, даже крайне трудную в реализации вселенную Star Wars. За все время существования лицензии выживали лишь симуляторы SW-тематики. Сможет ли захватить плацдарм классическая РПГ?

мощный! Покамест наш герой браво вышагивает в полном одиночестве. Позже к нему смогут присоединиться двое спутников: от вуки до боевого робота. Причем каждым из них можно будет управлять — в лучших ролевых традициях. Любой NPC обещает быть уникальным, с собственным характером, умениями и взглядами на жизнь. Романтика и глубокие антипатии в партийной жизни гарантируются.



Городок?

Довольно бедный. Собран в основном для демонстрации красивого горизонта и солнца, разнообразных атмосферных эффектов, анимации моделей различных существ и зачатков интерактивной системы. Все диалоги будут тщательно озвучиваться — вплоть до последнего нечеловеческого писка. Пока я не заметил и намека на субтитры. Так, конечно, реалистичнее, но некоторым придется хорошенько подучить английский. Отдельные персонажи даже повадились выкладывать свои реплики самостоятельно, просто заметив пробегающего мимо протагониста и не дожидаясь, пока по ним щелкнут мышкой. Знакомый по фильму робот-переводчик завопил было: “Хозяин, вас ждут на корабле...”. Что явилось триггером к отсоединению одной из самых гармоничных частей ландшафта и ее взлету к небесам. Остались лишь языки пламени и медленно развеивающийся по ветру дымный след. Скрипты здесь вообще чарующе красивы.

Отдельная история

посвящена космическим кораблям. На одном из них, носящем гордое имя Ebon Hawk (смелый кивок в сторону Millennium Falcon), нам предстоит провести немало времени. Собственно, это наша база — HQ. Здесь мы зализываем раны, планируем дальнейшие походы и практикуемся. В чем именно? Хотя бы в стрельбе по метеоритам и имперским истребителям. BioWare твердо намерена наполнить свой первый SW-проект увлекательными аркадными мини-играми, на манер Final Fantasy 7. К сожалению, ни одной из них представлено не было. Кроме спортивной пальбы по целям авторы упомянули гоночные соревнования на реактивных упряжках, фигурировавших в четвертой (официально первой) части “Звездных войн”. “Вы получите шанс соревноваться на самых различных планетах и даже стать чемпионом галактики!” Хорошая добавка к ролевой репутации, не хуже развитой харизмы.

Зато действие перенеслось в коридоры республиканской базы, только что подвергшейся атаке почитателей культа Ситха. И опять никакого ощутимого взаимодействия персонажа с окружающим миром. Мы спокойно передвигаемся по округе, замечаемые лишь автоматическими дверьми (раскрываются) и скриптовыми триггерами (активируются). По мановению последних из боковых закоулков то и дело выскакивают толпы (иначе не скажешь!) вооруженных лазерными мечами людей, которые ведут активный огонь и фехтуют с отступающими светлыми джедаями. В нашу сторону никто из них так и не посмотрел: разве что случайный дроид выдавит из себя предостерегающую или информационную реплику (“хозяин, вас ждут на корабле, спасайтесь!”), чтобы в следующий момент потерять голову благодаря меткому выстрелу из очередной нахлынувшей оравы. Несколько интересных моментов. Во время зрелищной скриптовой дуэли на мечах один из мастеровитых джедаев перепрыгнул через своего оппонента и пронзил несчастного насквозь со спины. На вопрос о том, доступен ли такой трюк для самого игрока, разработчики ответили положительно. Прыжки, блоки, уходы из-под ударов вам гарантированы. Смущает лишь

один тонкий момент:

как все это можно осуществить, пользуясь одной мышью? Die By the Sword не ждите, это точно. BioWare ратует за предельно простое управление, навороченную ролевую систему и крепкий сюжет.

Хватит ли вам списка скиллов из ста наименований? Настоящие джедаи — специалисты на все руки. На просьбу привести в пример хотя бы несколько оригинальных умений, разработчики весьма нехотя выдавили из себя: demolition, reprogramming droids, hack, persuade. Первое подразумевает саперский навык, обращение со взрывчаткой. Второе и третье есмь чистое хакерство, так как позволяет взламывать вражеские сети и изменять “прошивку” неприятельских дроидов. Последнее умение касается способности влиять на собеседника. Вместо фэнтезийного набора спеллов инсталлирован институт джедай-трюков. Пять десятков зрелищных фокусов в стиле Копперфильда, только с кровью и неизменным фатальным исходом. Впрочем, некоторые образчики Силы предназначены для нестандартных решений внутриигровых коллизий: можно заставить противника “забыть” или “не заметить” вашего присутствия в охраняемой ими зоне. Stealth action!

Шоу достижений канадского хозяйства

завершается показом фантастического фирменного редактора анимации. Для начала модель, пластичную девушку в стиле недавнего недохита Summoner, заставили выполнить ряд пантомим: listen, salute, bow, laugh, taunt, plead, get low, meditate. Каждый поведенческий скрипт правдоподобно украшен лицевой мимикой, правильной с точки зрения бихейвиористики осанкой, работой всех основных суставов человеческого скелета. Одна анимация плавно сменяется другой (animation blending), губы четко синхронизируются с текстом. Амбициозная BioWare действительно инкорпорировала настоящий lip-synch, позволяющий героям на лету, в реальном времени, выговаривать фразы на любом языке — невероятное облегчение для переводчиков (игра традиционно выйдет сразу на нескольких языках). Стоит ли удивляться солидности скриптов на движке! Наш герой снова опаздывает на ждущий его шатл (дурная привычка), а тот, сверкая на солнце строгими гранями, выскальзывает из-под героического носа, но его немедленно с шумом сбивает флагман застывшей в воздухе флотилии. Новый корабль устраивается на посадочной площадке, спускается пассажирский трап, и в сопровождении охраны появляется лорд Ситха. Глаза прищурены, губы презрительно сомкнуты. Камера делает финальный реверанс, сопровождая раскрывающийся с шипением меч. Затемнение. Конец презентации.

Знаешь, бывают же люди! Не понимаю, как тот толстяк проник внутрь. Посидел, похрустел попкорном, не замечая огромный плакат “Star Wars: Knights of the Old Republic; BioWare/LucasArts”, поразил всех присутствующих вопросом: “А что показывают?”. Отсидел первую часть презентации и шумно ушел. Странный такой толстячок.

Ну, с приветом,

Оби-Скар, твой коллега.

Stronghold

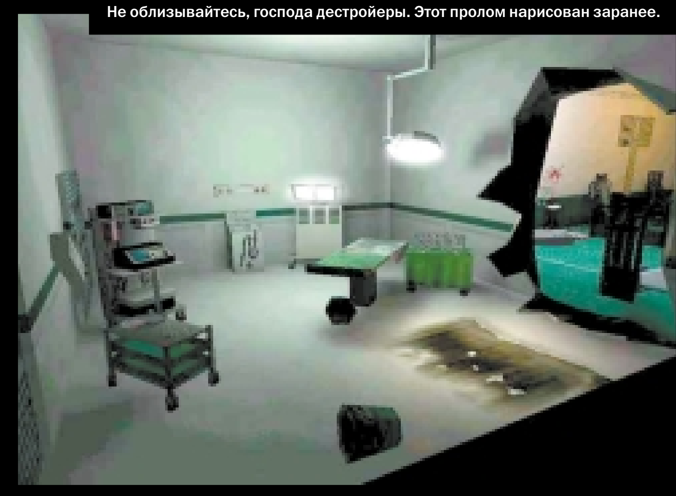
From Dusk Till Dawn


Толщина крепостных стен ограничивается только толщиной вашего кошелька и вашим же здравым смыслом.

Вопрос на сообразительность: это монстр или заготовка для паршивенькой скульптуры?



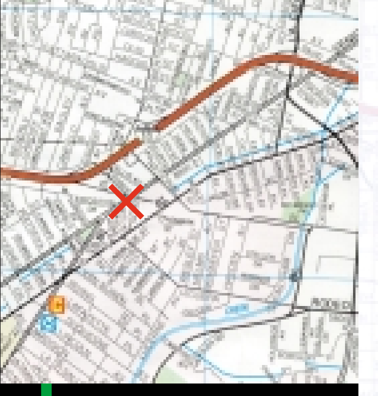
К черту осады — хочется заниматься натуральным хозяйством, а не войной.

Не облизывайтесь, господа дестройеры. Этот пролом нарисован заранее.


Наряженные в грязные простыни призраки Age of Empires летают над полем боя наподобие фашистских "Мессеров".



Главный герой даже позы принимает в точности такие же, как и (Дэйв из DI).



Stronghold
Жанр:
Градостроительный симулятор
Дата выхода:
Октябрь 2001 г.
Разработчик:
Firefly Studios
www.fireflygames.com
Издатель:
Gathering of Developers
www.godgames.com

Суть
G.O.D. — единственная на сегодня компания, понимающая, что в действительности нужно градостроительным маньякам. Stronghold — стопроцентный “Наш выбор” и та игра, которой вы гарантированно займетесь, как только окончательно устанете от Tropico.

Особенности
Детали: самопроизвольно бегающие по лесу [позорные] волки, обескрышивание вверенного поселения и живописные алкоголики, буянящие на улицах; все это говорит об игре больше, чем о вас — ваш Rolex и двухтысячедолларовый костюм от Brioni.



P.S. Пожалуйста, перегони эту информацию в редакцию — у моего ноутбука какие-то закидоны с питанием. Надеюсь, завтра все придет в норму. Акклиматизируется.

— Это все, сэр?
— Да, на сегодня все. Прочитайте мне все еще раз, пожалуйста.
— Да, сэр. (Читает.)
— Хорошо, очень хорошо.
— До свидания, сэр.
— Ну-ну.

Ом — Королю Юханану III.01

ПОСЛАНИЕ ВТОРОЕ

23:37:18.05.01
The Museum Of Jurassic Technology, 9341 Venice Blvd.

Божьей [следует перечисление атрибутов] милостью, властью и хотением скипетродержателя Российского государства [следует полный титул] наставление и слово Юханану, королю шведскому [следует титул].

Ты прислал нам намедни с гонцом Петрушей [Сиффридсоном] свою грамоту, наполненную собачьим лаем, — мы дадим тебе на нее отповедь позже. А сейчас, по нашему государственному обычаю, достойному всякого подражания и великого уважения, посылаем тебе пространное наставление о постигшем нас недавно мимолетном видении чистой, блин, душевной красоты.

Инда перед тем как перейти непосредственно

к лаю и угрозам,

отметим, что, продравшись сквозь учиненное G.O.D. в своем загоне шоу карлов и непотребных толстомясых девок, отринув с негодованием предложенный кем-то жирный и богатый холестерином богомерзкий каравай типа “гамбургер”, узрели мы поганую землянку, по недомыслию в ваших краях “трейлером” именуемую. Все еще пребывая в сложных отношениях с собственным желудком, к холестериновым ковригам отнюдь непривычным, изволили мы вытереть десницу о чью-то любезно предоставленную майку и снизойти во тьму землянки, где вышеназванное видение прозванием Stronghold имело демонстрироваться.

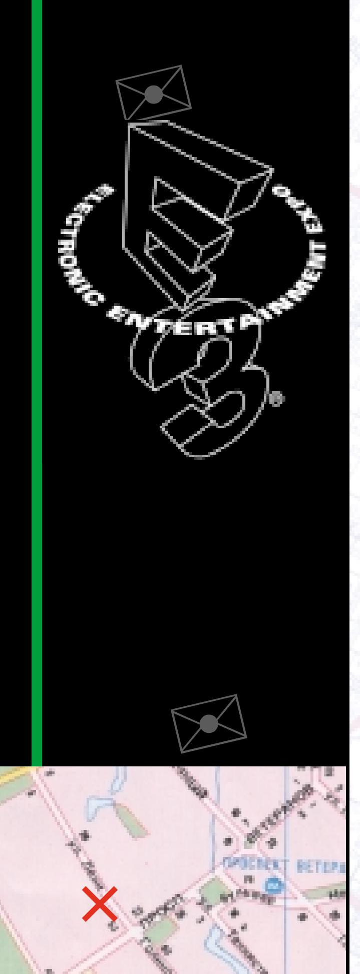
Изрядно восхвалив в прошлом послании Бога и G.O.D. за Tropico, радость испытали мы великую, увидев, как ловко следуют беглецы из душных объятий Impressions [Firefly Studios] заветам инда традициям. Ибо честно говорю: богобоязненный градосимулятор влюбляет в себя не возможностью расталдыкнуть по белу светушку кретинские монументы слоновьих статей, а вовсе деталями и мелочами, каковых в Stronghold в великом избытке. Деревья всяко шелестят на ветру и гнутся, а когда приходит на то [ускоренное] время, то исправно цветут, плодоносят, сбрасывают листву и опять же в нее наряжаются. По лесам без малейшей нашей на то санкции бегает дичь и жрет друг друга строго сообразно Божиим законам: зайцы да олени попадают под раздачу волков с медведями [это если вкратце]. Меж домов снуют барбосы, и лепо сие и умилительно до крайности [как говорят в Maxis, собаки тоже люди]. Со всякого сооружения можно единым кликом снять крышу и посмотреть, что творится внутри: прознав сие, мы тотчас обескрышили весь стольный град и получили занимательную картинку “Средневековый замок в разрезе”, каковые лет через полтыщи будет рассматривать молодежь [вместо того чтобы пить по подъездам всякую гадость].

Интерфейс, зная наш крутой нрав,

прячется, подлец, по углам,

дожидаясь особого соизволения, а получив оное, выскакивает этаким чертом и красуется всякой стилизованной архаикой [вроде прокручивающихся с характерным звуком пергаментных свитков со списками сооружений]. Как и в привечаемой нами Tropico, никакие посторонние окна с цифрами показываться не смеют [бо с нами разговор короткий], а экраны с километрами текста собирают пожитки и переезжают в Impressions, каковая с маниакальным упорством лепит сей момент очередной аддон к очередному “Зевесу” и будет за то бита у меня батогами в следующей же колонке. Не такова Firefly! Градостроение в ее исполнении перестает быть забавой для малых числом, но богатых головным мозгом старцев [вроде нас] и суровым геморроем для борзописцев на жаловании, становясь вместо того массовым, но утонченным и местами глубоким развлечением навроде преферанса или другой высокоинтеллектуальной игры — “в тыщу на шпалы” [?!].

Вдоволь натешившись интерфейсом и воздав должное евонной незлобивости и покладистому нраву, соизволили мы заняться игрой вплотную. Отсель наставляю тебя, что главной ценностью всякого уважающего себя средневекового замка являются никак не золотые червонцы, каковые для нас тьфу и растереть, а вовсе рационы подданных. Здешние Rations — эквивалент буржуазных зарплат — исполняют функции, несомненно знакомые тебе [и всем людям доброй воли] по Tropico: умело манипулируя размером потребительской корзины, можно оперировать умонастроениями масс почище любой эффективной политики! Параметр “лояльность” повышается в прямой зависимости от размера рационов; но для рачительного правителя [вроде нас] существует и менее затратный способ добиться к себе всенародной любви с обожанием и лобызанием сапог: снизить цены на зелье вплоть до полной бесплатности. Оная бесплатность была тут же продемонстрирована, явив нашим очам жуткое, но поучительное зрелище повального пианства, дебошей и засыпания в самых неподобающих местах. Инда вот и



мучайся: пьянству — бой [и высокие рационы] или всеобщие возлияния [и полная недееспособность подданных, ведущая к стагнации в экономике и прочим мерзостям]. Такие дела, как будут говорить видные сетевые деятели [рыбаки, что ли?] лет через полтыщи.

Но самое чудесное в сей благолепной забаве — [собственно]

строительство замков.

Это, гражданин король, почище, чем пытать бояр, — ажно до самых нутряных жилочек пробирает. Ведешь бывало drag'n'drop'ом крепостную стену — а вокруг благодать, птички поют!.. Потом инфраструктурки вокруг настроишь, и вторую стену ведешь — [типа] внешний периметр. А на внутреннем в это время всякие башенки лепишь инда флажки баннерные — красиво, чернь радуется, популярность растет [как я не знаю что]. А у подножия можно, например, виселицы художественно расставить [это я люблю]. Так, бывало, убьешь часа полтора на архитектуру и сидишь, душой воспаряешь... Тут мы изволили начать хлопать всех по плечам и выражать одобрение голосом, ибо не перевелись еще люди [thank G.O.D.], которые глубоко понимают чаяния и вообще.

...Пока не прискакали нездоровые оппоненты и не начали на наше княжество посягать [собаки позорные]. Вот этого я не люблю и не приветствую, потому что сел поиграть в градостроительство, а тут брык, шмяк, тугудым — начинается мрачное AoE и Цэ-и-Цэ. Суета, подданные автоматически закапываются в землянки, враги катят осадные орудия, всюду царит разорение и форменный содомский грех. И все это [в отличие от Caesar] на той же карте, где и трепетное замкостроительство!.. Всего этого я, повторяю, не люблю: чуждое оно, наносное и родом не отсюда [а только чтобы ублажить публику попроще, которой подавай резиновые рамки и дюка глюкема форева].

Изволили мы тут дюже топать ножками и сучить ручками, на что сотрудники Firefly сказали, что в утешение в Интернете будут проводиться регулярные чемпионаты обозримаго мира по замкостроительству и прочая активность будет развита неимоверная, на что мы [скрипя сердце] изволили согласиться, но в назидание все равно нахмурились и сказали: "Ужо!".

Короче, возвращаясь к напечатанному. А где, гражданин король, обещанная мне виза в Швецию, каковую ты, подлец, грозился скинуть факсом еще в 7080 году [от сотворения мира]?! Вместо нее прибыл Петруша с грамотой хамского содержания — дескать, сложности в МИДе. Тут-то ваше плутовство и обнаруживается — оборачиваетесь, [как] гады позорные, разными обличьями...

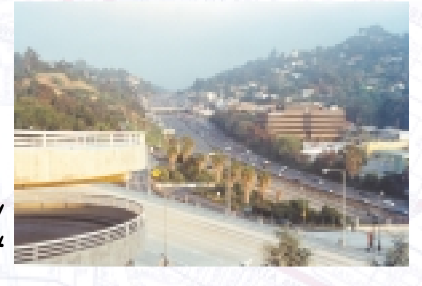
С горечью,

Андрей Ом.

Судаков — Скару

ДЬЯВОЛ ВНУТРИ, ДУБЛЬ ДВА

21:03:17.05.01
Санкт-Петербург, ул. Лени Голикова, д. 52, корп. 4



From Dusk Till Dawn
Жанр:
Action от третьего лица
Дата выхода:
Конец 2001 г.
Разработчик:
GameSquad
www.gamesquad.fr
Издатель:
Dreamcatcher Interactive
www.dreamcatchergames.com

Суть
Total conversion бородатого Devil Inside. В роли Дэйва — Сет Геко aka Джордж Клуни.

Особенности
Пока никаких особенностей, кроме глючащей камеры, нет и не предвидится. Упоминания достойны разве что 19 видов оружия, в числе которых парализатор, циркулярная пила и осветительные гранаты.

Привет из дождливого Питера (хотя на самом-то деле сейчас довольно тепло и ничего не капает)!
Спасибо огромное за письмо — надеюсь, я тебя не слишком этим напряг. Пока ждал ответа, накопилось некоторое количество мыслей, которыми и спешу поделиться.

Знаешь, Саша, эти умники из Dreamcather

начинают реально меня доставать.

Сначала они и камня на камне не оставили от моей светлой мечты о MegaRace 3 (то есть не оставил-то как раз некто Скар, над чьим письмом я безостановочно рыдал на протяжении двух часов, но это уже частности), а теперь тянут лапы к не то что бы самому концептуальному на свете, но довольно атмосферному творению г-на Родригеса и Ко (речь о фильме "От заката до рассвета", разумеется).

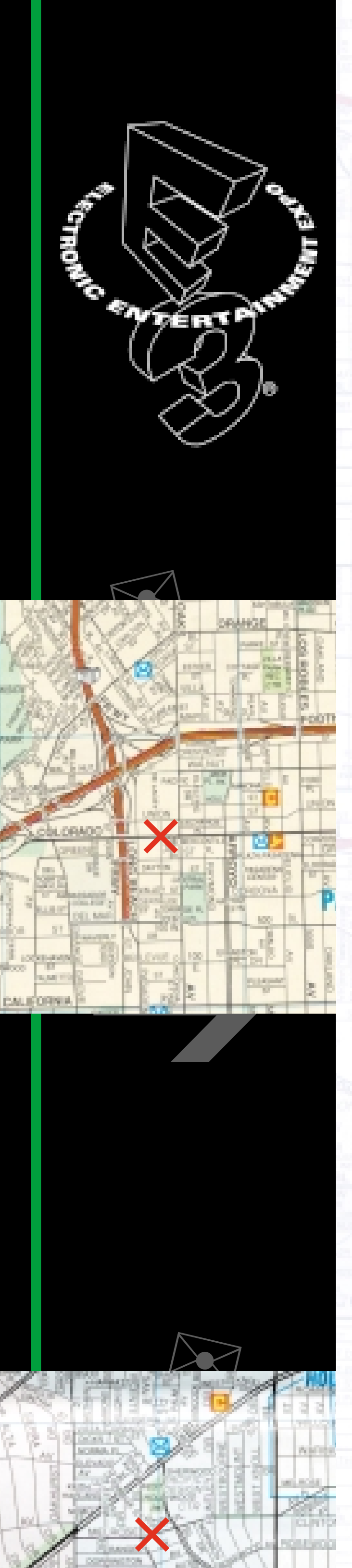
Возможно, ты уже слышал что-то об игре по мотивам — From Dusk Till Dawn? Если нет, немного проясню ситуацию: сюжетно она начинается как раз там, где закончилась картина: "в общем, все умерли", а Сет (в исполнении милейшего Жоры Клуни) остался в живых, послав куда подальше свою потенциальную подругу жизни (тут я его как раз отлично понимаю). Потом, к чему все и шло, борца с нечистью сажают в допр и приговаривают с смертной казни через повешение на электрическом стуле (этого ни в одном пресс-релизе не было, но я и сам догадался: как еще закончить жизнь великому кинопреступнику, если не с дымком из-под рубашки?). Заключенные этого стерпеть не могут (как же — самого Дж.Клуни посадили!), поднимают восстание и как-то незаметно и поголовно превращаются в зомби. Такой вот, знаешь ли, сюжетец, вполне достойный бесчисленных "продолжений" фильма — ты наверняка видел в московских ларьках хотя бы одну кассету с характерным названием "От заката до рассвета-17: Кровавая баня" (есть ли они в лос-анджелесских лабазах?).

На этом позволь перейти

от фактов к эмоциям

— благо, последних, в отличие от первых, будет предостаточно. Первый удар ниже пояса, Саша, это движок. Подумать только, они не постеснялись взять за основу Devil Inside, обласканный мною примерно год назад, — он уже тогда был немного хромым, а сегодня просто кричит о своей, скажем так, упрощенности. Я видел скриншоты и знаю, о чем говорю: за исключением более-менее правильных теней, эффектно разбрызгиваемой крови и частенько очень удачных slo-mo-ракурсов, гордиться разработчикам нечем.

Какой-то нахмуренный синий монстр, к примеру, умудрился напугать меня до чертиков: я было принял его за деталь интерьера, а потом пригляделся — мама родная! На этом, вероятно, и будет базироваться местный "fear



effect": игрок думает, что перед ним тумбочка, а она распрямляется в полный рост и оказывается немного углоатым чудовищем. Страшно, да?

Но даже это не способно испугать нас. Больше всего, Саша, я опасаюсь, что GameSquad во главе с самим Юбером Шардо (или он здесь все-таки ни при чем?) не будет долго ломать голову над игровым процессом, попросту скопировав его с Devil Inside и накидав до кучи всего, что отравляло мне жизнь в предыдущем творении Великого Мастера Компьютерных Ужастиков.

Я уже не помню в точности, что заставляло меня выть волком, но навскидку вспоминается невозможность исполнять стрейф и доставать-менять оружие на бегу, а также предельно дурацкая камера, за которую очень хотелось самолично поквитаться с коллегой-оператором. Во From Dusk Till Dawn, к слову, никаких посторонних киношных личностей не замечено (разве что некий дружественный зомби, но это уже из разряда личных проблем главного героя). И исходя опять же из того, что я видел и читал, каких-то радикальных изменений в геймплее и управлении ожидать не приходится.

Так что, дорогой коллега Скар, на эту вещь можно даже не смотреть. Надеюсь, я не опоздал, и ты не потратил две минуты своего драгоценного времени на лицезрение давно "ожидаемого" нами Devil Inside 2? Потому что нечего там делать, Саша. Не светись у стенда Dreamcatcher — за-сме-ют!

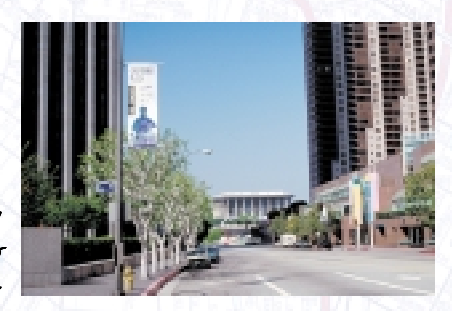
С великой скорбью в голосе и тягостью на душе,

Михаил, твой ангел-хранитель.

P.S. А правда, что когда Сет отстреливает зомби руку, она вырастает снова? Дай за это кому-нибудь из GameSquad хорошего пинка, будь добр. Только незаметно, незаметно...

Скар — Сидакову

ПОЗДНО, БАТЕНЬКА...



02:20:18.05.01
Бильярдная Jake's Diner & Billiard Club, 38 W. Colorado Blvd., Pasadena

Дорогой Мишель!

Расслабьтесь. Почта снова подвела меня под монастырь. Твое предостерегающее письмо не успело добраться до меня, и я наткнулся на стенд Dreamcatcher в первый же день шоу. Ничего удивительного — он расположился прямо при входе в главный выставочный PC-павильон! И правда, натерпелся страху.

Значит, From Dusk Till Dawn... Ну-ну. Не знаю, какое впечатление производят на неискушенного игрока скриншоты, но в живую это воспринимается как "очень жесткое порно". Движок чудовищен — как и анонсировали. Наибеднейшие текстуры странных цветов скупо распределены между стенами, потолком, полом и дверьми. Больше на этапах ничего не видно. Ах нет, там были зомби!

Что касается нашего протагониста, то при должной фантазии наблюдателя он действительно начинает смахивать на Клуни. Минуты через три. Зато крутой парень оснащен пистолетом с лазерным прицелом и умеет быстро стрелять, удерживая оружие модной хваткой, развернув ствол горизонтально. Меня внезапно осенило: ведь это Oni (или онИ, как говорят на родине)! И впрямь, проекты поразительно похожи, соревнуясь друг с другом в бедности декорирования игрового мира и неудобстве обращения с оружием. Но если в Oni весь смак был как раз в ближней рукопашной, то во From Dusk Till Dawn подобный презент для любителей файтинга отсутствует. Стоит зомби подойти слишком близко, как "Клуни" оказывается на полу в весьма непотребном виде. Зато если вы не жалеете пуль и всаживаете по три-четыре в каждую мутировавшую черепушку (декапитация — скорейший способ расправы), то у поверженного врага можно вырвать его гнилое сердце. Процесс сопровождается фонтанами КРОВИЩИ, которая остается на полу ОЗЕРАМИ и ПРОЛИВАМИ.

Такая вот нецензурщина. Мой вердикт, дорогой коллега: дешево, зло и без особой фантазии. Крепитесь.

Искренне ваш Скар.

Ом — ББ

KYLE'S MOM IS LUCASARTS



16:27:18.05.01
Интернет-кафе @coffee, 7200 Melorose Avenue

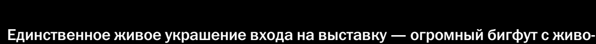
Гражданин начальник!

Поверите ли, но мне потребовалось извести полкило визиток (тех самых — "Andrey Ohm, Esq., Columnist", которые на бумаге в палец толщиной), тонну личного обаяния и до нескольких погонных метров нервных окончаний, чтобы пробраться за неприметные железные двери с табличкой: "LucasArts. Appointments only". Оно, доложу я

Jedi Outcast: Jedi Knight II

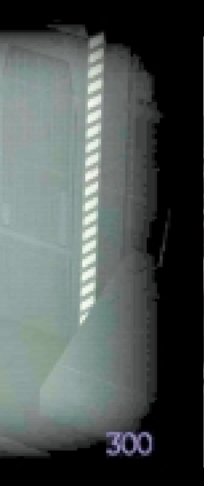
Между прочим, кончиком lightsaber можно выжигать на стенах свои автографы, портреты Микки Мауса и цитаты из Кенни Маккормика (Kenny McCormick).





У парадного подъезда Convention Center. На рекламных билбордах в квадратной миле вокруг него господствует реклама приставочных гигантов.

Родные!..



Единственное живое украшение входа на выставку — огромный бигфут с живописными бортовыми крестами с именами побежденных соперников.

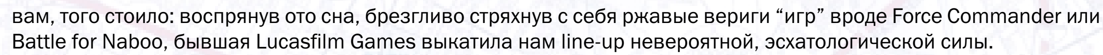


Приносим, кстати, извинения за невыразительные скриншоты: жадная до сенсаций LucasArts придерживает все вкусное до начала активной промо-кампании. В жизни игра выглядит в разы привлекательнее.



Мистер Ливингстоун (Ian Livingstone), президент Eidos Interactive, сияет почти так же, как доставшиеся ему и его замечательной компании награды за Hitman и Deus Ex. За .EXE, как известно, не заржавеет! С нетерпением ждем Commandos 2, дорогой Иен! Ждем и напоминаем вам об этой игре, очень громко прозвучавшей на выставке, одной из наших обложек. Не посрамите!





Jedi Outcast: Jedi Knight II

Жанр: FPS/TPS
Дата выхода: Лето 2002 г.
Разработчики: LucasArts
www.lucasarts.com
Raven Software
www.ravensoft.com
Издатель: LucasArts
www.lucasarts.com

Суть

Мама Кайла, мадам LucasArts, наконец-то пришла в себя, выгнала из дому богомерзкого уродца Дж.Дж.Б. и снова намерена всерьез стравить нас с ордами горячо любимых Stormtroopers.

Особенности

Прощай, Episode I, здравствуйте, битвы на lightsabers и соотношение сил "1 Кайл Катарн — 10000 гадов".

вам, того стоило: воспрянув ото сна, брезгливо стряхнув с себя ржавые вериги "игр" вроде Force Commander или Battle for Naboo, бывшая Lucasfilm Games выкатила нам line-up невероятной, эсхатологической силы.

Мне уже доводилось писать в новостном блоке прошлого номера (см. ohm_column6.doc в папке N6 на нашем драгоценном FTP), что

грамотный маркетолог,

нанятый родителями Full Throttle! и Сэма с Максом (Sam'n'Max Hit The Road), хотя, наверняка, и стоил чудовищных денег, но, несомненно, обладал и, будем надеяться, продолжает обладать тем, что в определенных кругах принято называть "mission vision". Смотрите, Игр Михалыч, сами: анонсированные на E3 ПК-игры, снабженные общим лозунгом "Do not underestimate the power of the Force", с хирургической точностью бьют консольную нечисть в самые чувствительные места. Пока в комплект поставки какой-нибудь PSX5 по умолчанию не войдет мышь, пока все без исключения телевизоры не обзаведутся разрешением, достаточным для того, чтобы быстро читать сообщения, набранные мелким шрифтом, мы будем играть в RTS на ПК. Пока фундаментом консольных игрищ будет идеология "sit-play-go", о которой доверительно рассказывает нам главпиар Interplay Даг Джонс (Doug Jones — я отправлял его интервью позавчера, помните?), эпические однопользовательские и онлайновые РПГ останутся для товарищей с геймпадами чем-то вроде ядерной реакции для средневековых замшелых алхимиков в пыльных плащах со звездами из фольги. Добавьте ко всему этому контракты LucasArts с такими глыбами, как Sony/Verant, Ensemble, BioWare и вот теперь Raven (вот и разрешилась загадка, заданная мной самому себе в "Выбранных местах" позапрошлого номера) — и поймете, почему объемы их продаж будут теперь измеряться никак не менее чем семизначными цифрами. Цифры гонораров при этом легко вычисляются путем простого математического умножения на 45 долларов — среднюю цену коробки с игрой в цивилизованной стране. Все правильно: чтобы оставаться наверху, нужно быстро принимать радикальные решения. Яд курare рассасывается только на бегу. Остановился перевести дух — склеил ласты.

Словом, Jedi Outcast: Jedi Knight II (в дальнейшем JK2) в очередной раз доказывает, что даже самые ужасные клятвенные обещания, данные героями самому себе, друзьям, врагам, Богу и Президенту Российской Федерации, могут быть с легкостью неимоверной нарушены

в целях производства сиквела.

Так и наш знакомец Кайл Катарн (Kyle Katarn), в конце JK убоявшийся Темной стороны, вручивший Люку Скайуокеру свою lightsaber и поклявшийся уйти в монастырь и никогда больше не обижать Stormtrooper'ов, в конце концов решает, что когда нельзя, но очень хочется, тогда можно. Детали мне пока неизвестны, буду еще связываться с Kathy Apostolli (визитку уже отсканировал, сейчас факсом отправлю), но несомненно одно: письмо позвало нашего джедая в дорогу, включающую такие населенные пункты, как Город-в-Облаках Bespin, джедайское профтехучилище на Yavin 4, скрытый в поясе астероидов притон космических контрабандистов и другие галактические достопримечательности.

К нашим аналитическим изысканиям мы вернемся чуть позже, пока же я обязан заметить, что волшебники из Raven все-таки заставили JK2 выглядеть и работать так, как мы

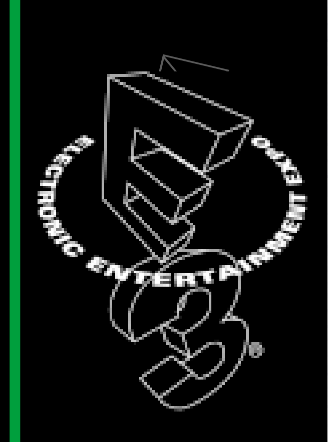
и надеяться не смели.

Готовый на настоящий момент уровень являет собой вкуснейшую экскурсию в прошлое, когда единственным приличным применением моего Diamond Monster'а было размазывание текстур в оригинальном JK. Девелоперы не заставляют нас ползать за коробками, искать выключатели и заниматься прочими увлекательными вещами: дичайшие перестрелки с ордами Stormtrooper'ов и характерное шипение, с которым активируется lightsaber, недвусмысленно дают понять, что мы дома. Кайл смерчем несется по уровню верхом на Q3 Engine, паля изо всех стволов и обильно используя Силу: вот пара случайных штурмовиков удостаивается сеанса Force Push и вылетает куда-то к известной прабабушке в пропасть, попутно вдребезги разбив своими спинами панорамное окно. Force Pull — и удивленный имперский наймит подлетает к нам поближе для распиловки световым мечом. Mind tricks, всенародно любимый Lightsaber throw, — все это уже блестяще работает и умопомрачительно выглядит. Судорожно схваченная мною за рукав Кэти говорит, что по сюжету Кайл — Light Jedi, не отказывающий, впрочем, себе в удовольствии иной раз применить пару темных трюков. В доказательство еще один Stormtrooper валится наземь и там с криками корчится, опутанный извергнутой нашими пальцами молнией. Представить, на что в таких условиях будет похож multiplayer, не могу даже я — а ведь нам сказали, что для многопользовательских режимов будет изобретено несколько специальных Jedi tricks!

А вот и

любопытнейший эффект:

рубил первого имперского штурмовика мечом и обливался просветленными слезами. Сколько лет, старина!.. Я-то думал, что обречен теперь до скончания века видеть в высоком разрешении только жестяных дроидов Торговой федерации да тошнотворную харю Дж.Дж.Б., который, по моему глубокому убеждению, в душе является полным покемоном, и давайте его за это показательно задавим.



Еще один ход Lucas, который достоин безоговорочного шапкоснимательства и обложки авансом: избавить нас от душной спецэффектной сказочки с джедайскими бормотаниями и вернуть наконец в суровый мир двадцатилетнего культа Классической трилогии: действие JK2 происходит сразу после Episode IV: Return of the Jedi. И пусть нищие духом копошатся в ларообразном Star Wars: Obi-Wan (который на Xbox) — нас, черт дери, ждет подлинный tour de force, игра, даже за год с лишним до релиза излучающая физически ощутимые эманации Силы.

Короче, короля делает свита, джентльмена — аксессуары, а

игру — детали.

В JK2, например, lightsaber оставляет на стенах и полу оплавленности (которые, правда, со временем затягиваются), — вы будете орать от радости, когда это увидите. Переключение между FP и TP — мечом можно оперировать только в последнем режиме — выполнено до крайности плавно, и я как раз мучительно решаю для себя, что выгля-



дит изящнее: модели оружия при виде от первого лица или озаренный зеленоватым отсветом lightsaber Кайл. Чтобы окончательно уже добить очевидцев, герой, предоставленный сам себе, подбрасывает выключенную светошашку в воздух, где она становится странно похожей на толстый карманный фонарик и где, посредством Силы, крутит ее и переворачивает.

Я уползал,

будучи полностью деморализованным,

и на демонстрировавшийся поблизости ПК-порт Starfighter'а не смог заставить себя даже посмотреть. Пытаться выводить в люди эти гадкие консольные недоигры — все равно что ходить с гималайским йети в Garrick. Вырядить его в смокинг, конечно, получится, но в самые ответственные моменты он наверняка будет с хрустом чесаться в неподобающих местах и царапать когтями паркет.

Засим прощаюсь.

A.O.
Game.EXE Mag.

P.S. А посылку с салом, бутылкой португальского п. "Porto cruz" и тридцатью рублями мы со Скаром не получили. Перебиваемся дрянной калифорнийской пиццей с ананасами. В Little Tokyo родилась идея слогана для местных мытарей: "В наши суси недокладывают васаби! Пожалуйста, заплатите налоги!"

P.P.S. Ах да, в сопроводительном письме, которого мы тоже не получили, вы просили выслать системную информацию.

Скар & Ом — ББ

ПАТАМУЧТА ОН ГЕНИЙ

21:20:17.05.01
Ночной клуб Sunset Strip, 5214 Sunset Blvd.



Глубокоуважаемый Босс!

Спешим донести до тебя радостную новость: третья "Арена" жива и процветать будет. Конечно, путь ее был и будет многотруден, но ведь мы ее за это и любим. Приватные приветы от Кена "Патамучта гений" Ролстона (Ken "Cause I'm a genius" Rolston). Он же "Весельчак У", он же Internationally Celebrated Game Designer.

...Безумен на всю катушку, как мартовский заяц, но гениален, как Дали. Хуже всего, что болезнь заразна. Кен уже умудрился привить (или просто пробудить?) чумку леворезьбовой незаурядности своему ближайшему коллеге — Тоду Говарду (Todd Howard). А между прочим, это лидер проекта, замглавдизайнера и вообще хороший человек. И знаешь, чем они занимались перед всем честным народом?

Ни за что не догадаешься!

Делали в редакторе маму нашего гения. Имя класса: whore. Кто понимает, тот понимает. Имя персонажа: Ken's Mom. Одета в нижнее белье и сапоги. Ограничение на ношение тяжелой брони. Усилиями этой парочки Кенова мама теперь разгуливает по городу темных эльфов и при встрече произносит сакраментальное: "Красавчик, не хочешь развлечься?". шЮтники. Оба.

Кто второй? Но ведь я уже упомянул его — единственного в мире "интернационально-церебрального игродизайнера". С интеллигентной седой бородкой, очками и шальной, почти Ильичевской, искоркой в глазах. Конечно, это Кен Ролстон, крестный отец, мать и сын серии The Elder Scrolls от Bethesda Softworks. Обыкновенная демонстрация игры превращается Кеном в настоящее шоу для самых маленьких: герой дня веселится, острит и вообще получает максимум удовольствия от жизни, общения и, разумеется, себя самого. "Патамучта я гений", — назидательно выговаривает Кен, улыбаясь подбородком, зубами, губами, ушами и очками. Правильно, нечего задавать глупые вопросы, господа журналисты.

Для затравки — сцена с визитками. Завладев бизнес-карточкой русского журналиста, он начинает предлагать ее на просмотр всем окрестным гостям, нашим коллегам. Конечно, он помнит наше (Севы Алексеева) предыдущее интервью с ним, и, нет, он ни за что не даст свою визитку, патамучта у него их нет. Как нет? Но ведь "меня и так все знают!"

Наконец, накал всеобщего нездорового веселья чуть спадает, и Тод Говард запускает Morrowind. Коллеги, кажется, итальянцы, пьют газировку и одобрительно кивают головами. Good stuff (кока или Morrow?). Но нам отнюдь не весело! Более того, состояние шоковое: столь любимые ролевым сообществом "реальные" скриншоты из игры действительно не отражают настоящего положения дел. В движении Morrowind гораздо проще своих изысканных стил-кадров. Уныние и огорчение на некоторое время вытесняют все остальные чувства. Как же так?

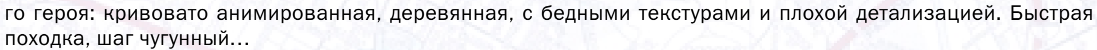
Получается, обманули?!.

Если бы не блистательный Кен Ролстон и увешанная постерами Morrowind комната, мимо стенда можно было бы пройти, так и не обратив внимания на демонстрируемый проект, приняв его — сакральную "Арену-3"! — за еще один незамысловатый шутер от третьего лица. Все верно. С графикой у Bethesda по-прежнему нелады. Больше всего напряжения в картинку вносит именно неправильная с любой точки зрения модель главно-

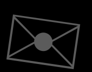
The Elder Scrolls 3: Morrowind
www.elderscrolls.com
Жанр: Легендарная РПГ
Дата выхода: Рождество 2001 г.
Разработчик/издатель: Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

Суть
Оригинальное ролевое варево от Bethesda представляет собой продвинутый РПГ-конструктор для фанатиков жанра. Здесь нет чугунных рельсов сюжета или гигантской руки, которая водит вас за ручку от начала и до конца игры. Есть мир, в котором обитает тщательно раздробленный и перемешанный сюжет.

Особенности
У The Elder Scrolls, как и у любой приличной игры, есть начало. Но обозримого конца не наблюдается. Открытая архитектура дизайна, нелинейный геймплей и живой, видоизменяющийся мир. Живите в виртуальном!



го героя: кривовато анимированная, деревянная, с бедными текстурами и плохой детализацией. Быстрая походка, шаг чугунный…



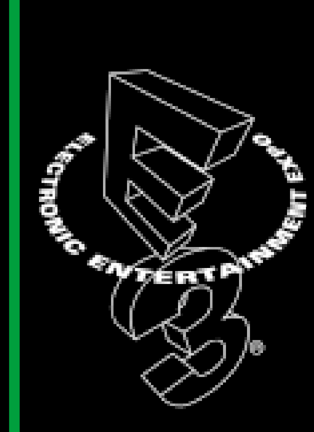
Неужели Redguard жив? Ведь мы его душили-душили, топтали-топтали. И Battlespire тоже — мучили каленым железом и острым словцом. Бесполезно. Пускай теперь движок полностью трехмерный, модели полигональные, но краше они отнюдь не стали. Знаменитый ландшафт оформлен и вовсе по-спартански. Никаких излишеств: земля, холмы, горы, небо, деревья, дома, NPC. Пожалуй, все. Деревья красивые. Но их мало, и Тоду приходится постоянно отыскивать специально заготовленное дизайнерами местечко, чтобы зрители могли полюбоваться за бегом лун на небосводе сквозь частую сетку переплетающихся ветвей. Изменение освещения, тени, нежные трансформации утренних и вечерних палитр — этим фокусам графический движок обучен отлично.

Города созданы

с целью взять реванш за проигранную в чистом поле графическую битву. Архитектура каждого из трех продемонстрированных нам поселений действительно совершенно самобытна, гармонично вписывается в ландшафт и заставляет любоваться причудливым сочетанием фасадов. Оказывается, темные эльфы предпочитают строить жилища интересной яйцевидной формы. Путешествие по их городу больше всего похоже на приключения лилипута в страусином гнезде. Конечно, при условии, что в Morrowind есть лилипуты, а местные страусы откладывают яйца именно в гнезда. Господи, как же найти вход в помещение?..

Посреди диковатой деревни возвышается приятно знакомый глазу образчик архитектуры. “Здесь живут маги, — охотно поясняет Кен. — Каждая раса в Morrowind предпочитает свои собственные здания иноземным”. Высокие зубчатые стены, тянущиеся к небу острые крыши башен и обвивающие их ажурные лестницы величественно контрастируют с убогими хижинами туземцев. В перспективе замок будет охраняться злобными колдунами, превращающими в шашлык любого подошедшего слишком близко. А пока Тод подбегает к стене, пробует взобраться по лестнице и… проваливается сквозь нее под дружный смех журналистов и многочисленные error-окна самой программы.

“Мы стараемся сделать релиз Morrowind образцово-показательным в смысле наличия ошибок, — полностью игнорируя происшедшее, заявляет Кен Ролстон. — То есть их отсутствия!” В процессе демонстрации Morrowind еще несколько раз вываливается в операционную систему под дружное улюлюканье зрителей. Кен с серьезным видом продолжает увещевания: “Общая площадь Morrowind чуть меньше территорий предыдущих частей серии The Elder Scrolls. Меньше работы для нас, меньше багов для вас. Основная сюжетная линия будет гарантированно более доступна. Ее сложнее потерять и проще вновь обнаружить. Закончив ее, вы можете развивать своего героя и выполнять побочные и случайно генерируемые квесты сколько душе заблагорассудится. То есть бесконечно. Патамучта я гений”.



А мы что? С утверждением полностью согласны. Кен довольно улыбается и пускается в объяснение деталей организации сюжетной линии, диалогов и общения с NPC. Итальянцы на близлежащей софе начинают тихонько похрапывать.

Вблизи, на расстоянии вербальной интеракции, модели персонажей выглядят еще ужаснее. Теперь заметно, как они беспокойно шамкают губами-челюстями на манер канадцев из South Park. Жуткое впечатление. Затем картинка исчезает, и на нас накатываются тонны текста. За пультом управления Тод, он мастерски открывает и закрывает окна, растягивает их и склеивает в единое целое. Многооконный интерфейс Morrowind —

это что-то потрясающее!

Даже революционное. Ни один движок не позволял пользователю так свободно и беззастенчиво распоряжаться интерфейсом. Любое окно, будь то inventory, character, skills или dialog, может занимать любое количество экранного места. Представьте себе, что вы работаете с Windows: донельзя привычно, просто, удобно. Браво, Bethesda! Интересен и подход к организации дневника. Все важные диалоги хранятся в виде цепочки ключевых слов, логически связанных гиперлинков, которые и доставляют вас к следующей порции текста.

Под вялые аплодисменты неспящих в Лос-Анджелесе Кен начинает

сагу о диалогах.

Для начала демонстрирует работу знаменитой кодированной цветом рамки, нарочно доводя собеседника до белого каления, чередуя агрессивные и приторно льстивые реплики. Когда диалоговое окно приобретает кровавый оттенок, количество реплик сокращается до двух возможных, довольный результатом Ролстон поднимает настроение NPC до занебесных (зеленых) высот. Как? Скармливает ему 50000 тугриков порциями по десять тысяч каждая. Закрадывается мысль: а не хочет ли кто-нибудь поднять настроение несчастных журналистов .EXE?

Когда позеленевший (от количества денег и положительных эмоций) компьютерный собеседник проникается к нам глубокой непоколебимой любовью, в диалоге внезапно открывается квест. Оказывается, основной профессией свежеиспеченного Рокфеллера является воровство. И он с радостью делится сокровенной информацией: на верхнем этаже гостиницы обитает богатый купец. В гардероб торгаша входит некий редкий волшебный ремень, которым вы вполне могли бы завладеть. Решение за вами. Хотите — выкупите безделушку, хотите — украдите ее. Или выманите в разговоре, использовав все свое обаяние и харизму. Или выпросите в награду за какой-нибудь квест. Или просто пристукните прежнего хозяина и заберите ремешок себе. The Elder Scrolls во всей своей красе. Само собой, вы никогда не узнали бы о волшебном ремне и его хозяине, не накачай предварительно своего собеседника финансами или умелой лестью — по самое “нехочу”.

В завершении променада по стране темных эльфов Кен организует небольшую потасовку. Он подсказывает Тоду, где именно пасутся монстры — подозрительно похожие на травоядных динозавров четвероногие. Тод демонстрирует невозможность ухода от драки обычными методами: “трицератопсы” преследуют нашего деревянного героя по долам и холмам. В ходе краткой драки побеждает баг-лист. Тоду все-таки удается уложить врага сериями из трех различных ударов (надеюсь, вы помните боевую систему TES — всего три атаки для каждого оружия: колющая, рубящая, режущая). Осмелев, он пытается освободить белых рабов в близлежащей деревушке темных эльфов. Те с жалобными стонами болтаются в развешанных на ветвях деревьев клетках. На шум

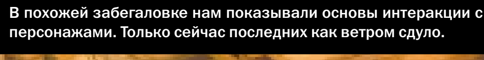
The Elder Scrolls 3: Morrowind

Опять скриншот Morrowind выглядит гораздо лучше, чем реальная игра! Кроме всего прочего, атакующий нас парень выпучил глаза и показывает язык. Нехорошо-с.



Некоторые области игры выглядят точь-в-точь как подземные города Everquest. Только архитектура на три головы мощнее.

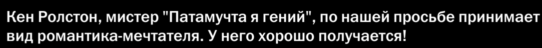




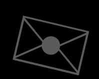
В похожей забегаловке нам показывали основы интеракции с персонажами. Только сейчас последних как ветром сдуло.







Кен Ролстон, мистер "Патамучта я гений", по нашей просьбе принимает вид романтика-мечтателя. У него хорошо получается!



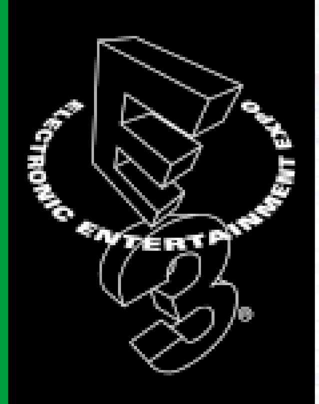
Throne of Darkness

Не пугайтесь наших лиц, говорят, такими мы были триста лет тому назад.



Когда наш маг раскочегарится как следует, от него лучше держаться подальше, а то все время на КРОВИЩЕ поскальзываешься...





сбегаются охранники, которые, как водится, оказываются на 15-20 уровней сильнее нашего протагониста. Билд Morrowind не выдерживает накала страстей и в очередной раз вываливается в Windows. Конечно-конечно.

Багов не будет!

Кен и Тод снова берутся за редактор. Они развлекаются перетаскиванием кусочков домов по территории деревни. Зрители потихоньку расползаются, опасаясь продолжения исследований генеалогического древа семьи Ролстонов. Мы вытаскиваем Кена на свет божий, прочь из демонстрационной комнаты, и фотографируем со свежим номером .EXE, который он обнимает нежно и трепетно.

От Кена Ролстона Игорю Исупову, тебе, ББ, как самому фанатичному поклоннику ролевого гения.

Всегда твои
Вершинин Александр,
Ом Андрей.



Господин ПэЖэ — Скару & Ому

ТРИДЦАТЬ ПЯТЬ САМУРАЕВ, ИЛИ DIABLO БЕЗ АНИМЕ

11:11:15.05.01
Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, редакция журнала Game.EXE

Здравствуйте, мои духовные внучата!
Пишет вам дед ваш, ПэЖэ Кетчум-сан, из своей родной деревни Ямато. Когда вы, как и положено молодым самураям, оставили родную редакцию и ушли в большой американский город охранять честь клана .EXE, вся наша деревня гордилась вами, а старенькая прабабушка, когда мой отец нес ее умирать на священную гору Фудзи, все время повторяла: “Скарушке, Скарушке гостинчик пошлите! На татами лежит, в коробочке оригамной...”. Коробочку высылаю, расскажете потом, что за путевку в жизнь вам прабабушка напоследок выдала. Надеюсь, это не шкатулка с нашим семейным проклятием…

Мой отпуск в родной деревне, увы, уже почти закончился, но провел я его так, что даже вы на Американщине позавидуете. Приник, тысызыть, к корням, открывшимся мне за игрой в покемонов, вспомнил, как предки жили и как был устроен мир в их времена (период Токугавы, для вас это, если мне не изменяет арифметика, 17-18 века). Оказалось, весьма любопытно, чем-то напоминает Diablo, но еще интереснее. С завидной регулярностью злобный сёгун в поисках бессмертия приканчивает нашего народного любимца даймйо (извините за словечки на родном языке — постараюсь не злоупотреблять, но для пущего антуражу, пардон, использую малость), управлявшего Ямато уже не первый год. И, мало того, напускает на широкие самурайские массы злобного демона Райена (некоторые почему-то упорно зовут его Заншин), благополучно топящего всю деревню в крови… Рай для любителей покрошить монстриков в окрошку, короче говоря.

Взять шотган настоящему самураю

честь не позволяет,

так что крошить приходится по старинке: катаной, сюрикенами и, само собой, старой доброй магией. Зато нас много: как завещал старик Куросава, нас семеро, и каждый — индивидуальность. На задания ходим группами по четыре, один главный (любой, на выбор), остальные вокруг бегают, аккуратно так, дисциплинированно. Как начальник укажет. А начальник — большой человек, у него телепортер в башне есть, если кому-то плохо станет, или дракончик какой покусает больше обычного (драконы — это, конечно, не слишком по-японски, но раз надо для удовольствия — будут и драконы!), то его враз телепортируют до дому, до хаты, а если надо — то и оживят и подлечат там же. Если маны хватит, конечно.

Нас семеро, и каждый — личность. Лидер (мы его все ненавидим) только и умеет, что напускать на себя важный вид (харизма так и брызжет) и заставлять нас делать всякие цирковые штуки, о которых я еще напишу. Самурай с мечом, прошедший Бусидо (путь воина) до конца. Маг, которого мы все любим и защищаем, ибо слаб он, как котенок, зато какие анекдоты рассказывает… И лечит не больно. Кирпич, просто кирпич — его в детстве мама кирпичом по голове лупила, чтобы внимание привлечь, прозвище так и приклеилось. Берсеркер (что вы, что вы, никаких скандинавов — это имя такое) с двумя мечами. Лучник, по совместительству развлекающийся сюрикенами. И ниндзя, умеющий делать все что угодно, дали бы только врага пострашнее…

У нас полно оружия и магии. Одних только заклинаний около 80 штук (и как в них маг не путается?), из разных стихий — земли, воды, огня и молнии. А уж оружия вообще без счету: куда там Diablo с его случайными поисками! Все, что мы находим по дороге (оружие, куски тел врагов, магические объекты), оттаскивается к нашему любимому кузнецу и на досуге перековывается в заказанные виды вооружения. Что надо — то и сделает. Добрый человек, не за страх работает, а ради процветания любимого даймйо. Правда, на изготовление серьезных вещей даже ему требуется немало времени, но мы же не торопимся, верно? Подождем…

Впрочем, что это я все о себе, да о себе. Самураю не положено уделять себе слишком много внимания, он должен все время

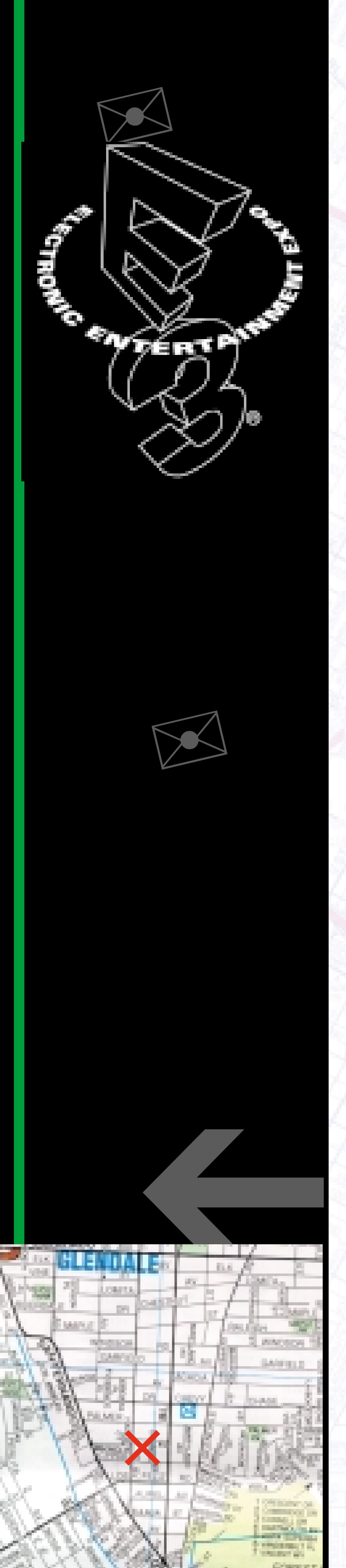
помнить о своем даймйо.

В нашем мире их четверо. Точнее, пятеро, но пятый, как вы помните, перешел на темную сторону Силы (гм, о чем это я?), и его поведение мы обсудим отдельно. А вот остальные четверо живут в собственных замках, построен-

Throne of Darkness
http://sierrastudios.com/games/throneofdarkness
Жанр: Diablo-клон с элементами стратегии
Дата выхода: Конец 2001 г.
Разработчик: Click Entertainment
www.clickent.com
Издатель: Sierra Studios
http://sierrastudios.com

Суть
Мы как раз наиграемся в аддон к привычному уже Diablo II, и нам захочется чего-то большего. И мы его получим — в мрачноватой японской эстетике, от людей, которые ушли из Blizzard как раз во время работы над Diablo II, чтобы заняться своей игрой.

Особенности
Чтобы сделать Diablo непохожей на самое себя, решено добавить две новинки: командную сетевую игру и систему тактического управления, где персонаж с большой харизмой на время заставляет товарищей действовать согласованно и строиться в заданную формацию.



ных, как и все прочие японские здания, из рисовой бумаги (это знают даже дети за пределами Японии), и пытаются помешать нехорошему сёгуну покончить с разумной жизнью на наших маленьких островах, часть из которых нам никак не отдадут соседи-захватчики.

Рождаясь, молодой самурай может выбрать замок, который кажется ему самым прогрессивным и лучше всего приспособленным к воспитанию настоящей великолепной семерки (и вратаря, разумеется). Правда, это повлияет только на имена его коллег и их биографии (а именно от этих биографий зависит, что придется делать в процессе игры, особенно поначалу, пока до главного врага еще семь верст, и все лесом). Все те же семь профессий заполнены довольно похожими людьми, причем, в традициях Японии эпохи Токугавы, женщин среди нас нет. Отличаемся мы только цветом одежды.

Пятый же клан, как вы помните, тесно связан с редиской (это слово пришло в нашу страну из соседней и означает примерно “нехороший человек”) и состоит из отъявленных головорезов, руковырывателей и ногоотгрызателей. Но вступить в него могут только те, кто уже победил. Помните, мы все месяцами играли в игру Diablo? Там было нечто похожее: победитель становился новым врагом. Так же и здесь, только все зашло еще дальше: в битве сходятся до 35 живых бойцов, каждый — яркая индивидуальность, они поделены на кланы, и только клан, заваливший Темного Сёгуна, сможет занять его место в следующей жизни.

Поначалу я думал, что опыт, приобретенный в Game.EXE, в играх типа Diablo, Nox, Darkstone, что-то мне даст и в родной деревне.

Ни-че-го он мне не дал!

Битвы, конечно, в жизни почти такие же, как в играх, но нас же четверо, и мы все — продолжение силы духа и воли нашего даймйо. Он управляет нами железной рукой, и неповиновения быть не может по определению.

Мы, словно послушные юниты коллег Ома и ОМХа, строимся в заранее заданные формации, берем выбранное Большим Начальником оружие и приходим в удобное ему для Высших Целей состояние духа; даже наш веселый берсеркер может на время забыть об атаках и дисциплинированно защищаться, охлаждая своими мечами пыл особо наглых монстров, лезущих с фронта. А уж остальные что вытворяют... Мага, например, обычно отправляют в тыл, дабы он с безопасного расстояния лечил, спасал от яда, размораживал, поддерживал защитные заклинания (и, разумеется, не отвлекал начальство бытовыми подробностями этого процесса — сами с усами!), а вот нас, пушечное мясо, чаще всего посылают в самую гущу наступающих врагов, дабы перемолоть их в полезные для нового оружия запчасти.

Любопытно, впрочем, что некоторые, особенно начинающие, даймйо обходятся без всех этих тактических заморочек. Когда к таким попадешь — чувствуешь себя, будто узник, только что выпущенный на свободу: делай что хочешь, словно Diablo на дворе, да и только. Жаль, ненадолго такое счастье: как подучатся чуток, навострятся командовать, жертвы богам приносить, так постепенно забирают вожжи все крепче и крепче в загребущие руки. Только и слышишь: “Разделиться, битва один на одного!”, “Отступайте!”, “Атакуйте все вместе!” Что же тут поделаешь? Такова доля самурайская: отдать все, кроме чести, ради блага родного даймйо.

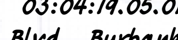
А знаете что? Приезжайте-ка и вы ко мне в гости! Забегите на своей выставке к Бену Хаасу из Click Entertainment, спросите его про Throne of Darkness, и пусть на него японцы ругаются (говорят, что от Японии в игре почти ничего и не осталось, даже лица — и те непохожи), но вы все равно спросите, он вам все покажет, да и меня там встретите, я — вон тот мужик с длинным ножиком... Заодно и язык выучите: мы, хоть и общаемся с игроком на политкорректном английском, но в пылу битвы обязательно что-нибудь родным японским матом выскажем, и никто на нас за это не обидится...

Крепко обнимаю,

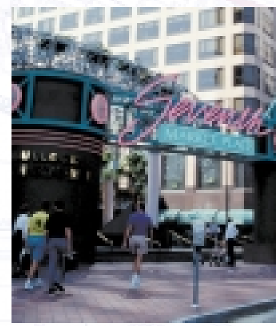
Господин ПэЖэ Кетчум-сан.

Скар — Господину ПэЖэ

НА ДЕРЕВНЮ, ДЕДУШКЕ



Ночной клуб Crazy Jack's, 4311 W. Magnolia Blvd., Burbank



Дорогой дедушка Пэжаэмон!

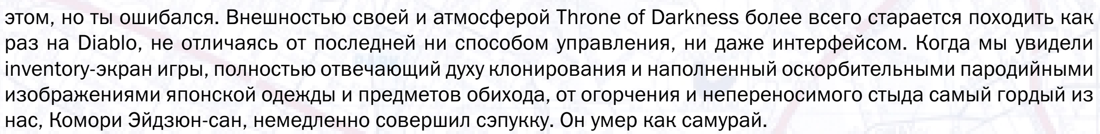
Пишет тебе твой дальний родственник, седьмая вода на киселе, а попросту говоря, абсолютно чужой человек — Скар-сан.

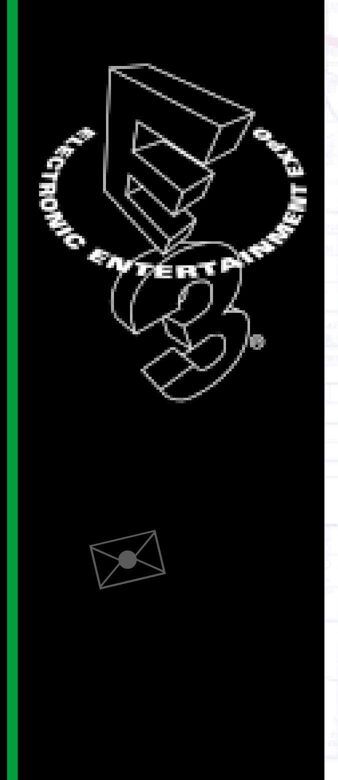
Живем мы хорошо, наших здесь много. Куда ни глянь, всюду брат-самурай. А в аэропорту объявления на их английском и нашем родном японском провозглашаются. Уважают, стало быть.

Поскольку краткость есмь одно из важных достоинств журна-воина, перейду непосредственно к делу. В своем письме ты описываешь легенду самурайскую, упоминаемую возвышенными поэтами как Throne of Darkness (ToD). Спешу сообщить, что, следуя долгу слуги, мы первым делом посетили хижину упомянутой особы.

Быть может, ты припоминаешь, уважаемый дедушка Пэжаэмон, что из нашей деревни уезжали семь самураев: кроме меня и Ом-сана, с нами было еще пять товарищей. Спешу сообщить, все они умерли так, как и подобает самураю: лицом к врагу и с гордой улыбкой на устах.

Когда мы пришли к Хаас-сану и объявили наши имена, он с радостью согласился показать нам кусочек Чуда. Пэжаэмон-сан, ты говорил, это будет нечто совершенно новое, до сих пор невиданное. Мне неловко писать об





этом, но ты ошибался. Внешностью своей и атмосферой Throne of Darkness более всего старается походить как раз на Diablo, не отличаясь от последней ни способом управления, ни даже интерфейсом. Когда мы увидели inventory-экран игры, полностью отвечающий духу клонирования и наполненный оскорбительными пародийными изображениями японской одежды и предметов обихода, от огорчения и непереносимого стыда самый гордый из нас, Комори Эйдзюн-сан, немедленно совершил сэпукку. Он умер как самурай.

Воодушевленные мужественным поступком нашего сородича, мы продолжали исследовать ToD. Непреклонному господину Муто Рокаэмону было поручено заниматься партийными проблемами. Как оказалось, в ToD действительно используется целый отрядов воинов, хотя единовременно вы можете управлять лишь одним персонажем. К сожалению, подчиненные искусственному интеллекту герои ведут себя оскорбительно тупо, беспорядочной толпой бегая за своим господином. Зачастую в их построении даже не угадывается формация, они передвигаются скученно, издалека напоминая комариный рой и наезжая друг на друга спрайтами. Заметивший это господин Муто Рокаэмон не смог вынести причиненного тебе, Пэжаэмон-сан, позора. И немедленно совершил сэпукку.

Окабэ Кунай всегда славился как лучший тактик нашей деревни. На него была возложена обязанность оценить боевую хватку Throne of Darkness. Его комментарии не порадовали нас, дедушка Пэжаэмон. Сражение, призванное стать легендарным, оказалось на редкость бестолковым. Чаще всего на партию героев наваливаются затмевающие экран монитора полчища врагов — а ведь и собственных воинов в партии отнюдь немало! Таким образом, происходящее больше напоминает кровавое месиво, мясорубку, нежели полномасштабное героическое сражение, о котором ты нам рассказывал. Отследить действия своих подопечных в таких условиях, увы, не представляется возможным. А значит, деяния главнокомандующего бессмысленны. Уязвленный этим фактом честолюбивый самурай Окабэ Кунай предпочел смерть позору. И немедленно совершил сэпукку.

Никто из нас не замарал себя бесчестием, о дедушка Пэжаэмон! Набожный послушник Дзинъэмон счел недопустимым использование религиозных канонов в глумливых увеселительных целях. Дело в том, что состоявший в рядах игровой партии святой человек окроплял и благословлял оборудование виртуальных героев с помощью функции “Sanctify”! Повергнутый в ярость этим кощунством, послушник Дзинъэмон зарубил коротким мечом нескольких дизайнеров и одного продюсера. И немедленно совершил сэпукку.

Наконец, предводитель нашей группы, господин Набэсима Хидзэн-но-ками Таданао, счел миссию проваленной. Вместо того чтобы воочию лицезреть лик легенды, мы увидели лишь клонообразное увеселение, пустышку, лимерик, пародию и издевательство белых людей над культурой страны Восходящего Солнца. Сделав подобные выводы, господин Набэсима Хидзэн-но-ками Таданао приказал мне и Ом-сану стать ронинами и донести до тебя печальную весть. Сам же немедленно совершил сэпукку.

Ронин Скар-сан,
самурай в услужении Game.EXE-клана.

Ом — Хажинскому



РАЗЛИЧНЫЕ ПОСЛАНИЯ К ОЛЕГУ МИХАЙЛОВИЧУ (ЦЫКЛ*)

06:03:16.05.01

Ночной Интернет-клуб Deja Vu Showgirls, 7350 Coldwater Canyon, N. Hollywood

Здравствуйте дорогой Олег Михайлович!
Пишу вам сразу по приезду, прямо вот только что вошёл и сел писать. А я тут встретил совершенно случайно Давида Мартиновича Перри. Иду со станцыи, а он с рюкзаком идёт. Узнал меня, поздоровался, подошёл. Как здоровье спросил, и про вас спрашивал. Я говорит, только что из командировки, а я говорю, так что ж ты значит ещё после Sacrifice работаешь, а он говорит — вот в Австралию летал к братьям каким-то на с'емки.

Олег Михалыч! Я все хотел спросить, что мы с Age of Mythology (AoM) делать будем? Ведь подпорки ещё прошлый год гнилые были. А нынче я потрогал. Все сплошь полигоны, ядреные, строем ходят. Сначала я смотрю — Age of Empires как есть. Это конечно очень неприятно. А потом гляжу — крутится все да так весело. Прибой прозрачный как в Крыму. И почва хорошая, холмы и деревья. Красиво. Так можно и не крутить — фиксируешь и как в AoE. А можно крутить но я крутить не стал так как неудобно и раздражает. Так что я думаю, что это оптимальный варьянт.

И такие войска красивые все, детальные. А можно апгрейды делать и у них оружие и доспехи и щиты в руках поменяются. А на щитах узоры специальные появятся для устрашения. И шлемы позолотой покроются, и вот солнце от них почти отражается. Формацыи пригожие, аж дух у меня захватывает. И так же все хозяйство грамотно устроено, что интерфейса и не заметно: умом понимаю, что спекулянты и кровопийцы и думают только чтобы денег заработать а нас стариков не уважают и плевать хотели. Но очень удобно и апгрейды выборочно делать, и солдат производить сколько нужно и сразу отправлять на передовую или там в тыл. Вообще, строительство такое. Все очень ловко, похоже на трехмерное AoE, но можно и не трехмерное, потому что про камеру я вам выше рассказывал и можно себе устроить полное двадэ в полигонах. Олег Михалыч! Как ваше здоровье? Как Людмила Степановна? Как там Михал Михалыч поживает, все рекламит? Вы мне пишете чаще, и передавайте всем приветы. Так что жду от вас писем и Ц.У.

До свиданья.

Age of Mythology
www.ensemblestudios.com/aom/screenshot.html
Жанр: 3D RTS
Дата выхода: Рождество 2001 г. (точнее — весна 2002 г.)
Разработчик: Ensemble Studios
www.ensemblestudios.com
Издатель: Microsoft
www.microsoft.com/games

* Здесь и далее в цыкле знаки препинания и, правда редко, орфография авторские! Редакцыя ответственности бл не несет!

Age of Mythology

Это самолет?.. Это птица?.. Нет, это Ensemble с опозданием на два года открыла для себя прелести аппаратного сглаживания текстур.



Как уверяют штатные сотрудники Microsoft, на один только прибой можно смотреть неделями, не опасаясь при этом стать идиотом. И это правда — прибой сказочный.



Freelancer

Уйма модных космокораблей и шикарная, идеально круглая планета с кольцами "под Сатурн".



И снова выставка достижений космического хозяйства: запредельно красивые корабли, умопомрачительно правильные планеты и абсолютно черный космос.



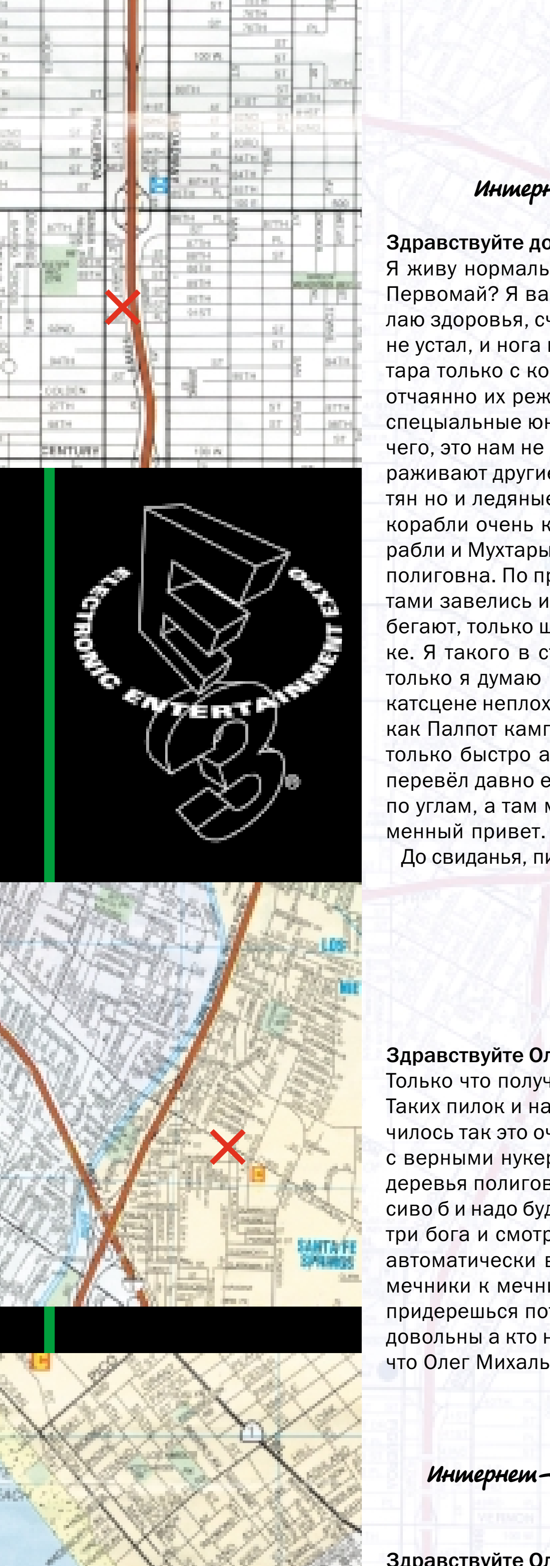
Torn

Некоторые уровни игры напоминают о разрушенных городах инков, стоящих посреди джунглей Южной Америки.

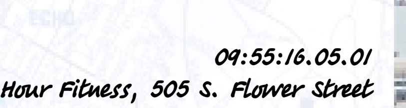


Отмахиваться от летучих мышей таким огромным мечом — все равно что палить по комарам из Desert Eagle.









09:55:16.05.01
Интернет-спорт-клуб 24 Hour Fitness, 505 S. Flower Street

Здравствуйте дорогие Олег Михалыч, Людмила Степановна и Миша!
Я живу нормально, здоровье хорошее. А как вы поживаете? Как ваши дела, как здоровье? Как встретили Первомай? Я вас ещё раз поздравляю с прошедшим уж сколько дней назад Праздником всех трудящих, желаю здоровья, счастья в личной жизни и всех земных благ. Я опять вскапывал вокруг Age of Mythology и даже не устал, и нога не болит, Слава Богу. Сегодня видел специальных анубитов каковые похожи на нашего Мухтара только с косой и на задних лапах. Бегают очень шустро, прыгают на пригорки к вражеским лучникам и отчаянно их режут. Анимацыей остался очень доволен — так это с оттяжкой прыгают. И режут. Называются специальные юниты. Достать очень трудно, помните я вам рассказывал как бензопилу не достанешь. Но ничего, это нам не к спеху, подождёт. И такие у каждой расы есть со специальными возможностями. Одни замораживают другие как минотавры на рога поднимают и швыряют, третьи еще что. И не только Мухтары у египтян но и ледяные верзилы у обобщенных северян и разные другие минотавры у остонадоевших греков. Еще корабли очень красивые но непонятно что делают. Никакой фантазии не видно, но очень добротные. И корабли и Мухтары. Олег Михалыч! Я вот ещё хотел по поводу героя сказать. Есть там герой, как в AoE только из полиговна. По профессии фокусник. И я вот что хотел сказать — в перегородке между нашими с вами комнатами завелись или мыши или крысы, я точно сказать не могу. Я уже какую ночь слышу как они там возятся и бегают, только шорох стоит. А фокусник когда выходит к врагам сразу начинается катсцене и прямо на движке. Я такого в стратегических играх давно не видел и очень удивился. И говорят сюжет как в Старкрафт, только я думаю какой тут сюжет — мифы древней грецыи. Я думаю, что крысы потому как шум большой. И катсцене неплохая только чуть угловатая. Цыклоп с нукерами фокуснику говорит сейчас мол буду тебя мучить как Палпот кампУчию. А тот мол ну да щаз конечно а ну сюда иди козлина и нукеров подводи на раздачу бл только быстро а то мне на электричку ни успеть. Но ничего, Семён Петрович сказал яд хороший, он своих перевёл давно ещё. И кошки никакой не надо. А после мы всё заделаем, все дырки. Потому как я посмотрел по углам, а там мышиное дерьмо. Олег Михалыч! Вы напишите мне как у вас дела. И передавайте всем пламенный привет.
До свиданья, пишите чаще!



19:33:16.05.01
Интернет-кинотеатр Santa Fe Springs Plaza, 13469 Telegraph Road, Whittier

Здравствуйте Олег Михайлович.
Только что получил посылку от Саши Металлургического и очень обрадовался. Таких пилок и надфилей у меня не было сроду! А чем вчера с цыклопом закончилось так это очень просто. Фокусник покопался в интерфейсе вытащил спелл “гудмонинг” и выдал цыклопу с верными нукерами таких бл плей что земля трясется с неба огонь падает вместо холмов ямы обоженные деревья полиговные выворачиваются сверху падают нукерам на головы. а я думаю безыдейно итупо но красиво б и надо будет поиграть так как феерия но тупо ибезыдейно а это иногда надо чтобы не. у каждой расы по три бога и смотря какому строишь храмы смотря такие спеллы выдают и много другого вкусного формацыи автоматически выстраиваются лучники за мечниками кавалерия с флангов. и лучники к лучникам сами а мечники к мечникам сходятся и не наоборот и кавалерия с пехотой мешаться автоматически не моги. и не придерешься потому что раньше плакали что мол в триде управлять трудно а теперь само управляется и все довольны а кто не доволен тот пусть идет в. металгиарсолид или бл покемон на геймбойадвансе. Вот как. Так что Олег Михалыч не позорьтесь вы перед этими гадами и нас не позорьте. Желаю вам крепкого здоровья.



23:03:16.05.01
Интернет-пляж Ocean Park, 2600 Barnard Way, South of Ocean Park and Neilson Way

Здравствуйте Олег Михайлович.
Вы думаете я тут значит паши а вы там с Мишкой клубничку приедите с молочком поедите и натераске анекдотики разные а мы тут паши на вас. Вот и Ensemble тоже думает анекдотики и денег по быркому а на нас пожилых людей ложит с пр. и правильно думает потому что денег таки здесь будет много потому что несложно-ибезыдйено итупо и солдаты в золотые шапки переодеваются а дети будут пищать круто мол и бл спецэфекты с неба деревья в воздух цыклопа в уголья и земля вся дыбом и в подпалинах. и чтобы камеру не крутить а можно и покрутить и прибой красивый как в Крыму и Мухтары как в муМмии ретурнс потому что нах это модно и чтобы формацыи сами а мы вообще ничего леденец бл чупачупз на палочке сидеть облизывать на горшке. и обвинять нельзя потому сложное не продается никак и разработчики по миру с протянутой рукой а простое и чтобы красиво продается по миллиону и по два и по три и аддоны по столько же. и девальвацыя бл эртээс слов говорить не будем потому воздух зря сотрясать а пото радо тиро аво рона поми поти рога вода иго него вога пото мира дора лока

Андрей Ом.



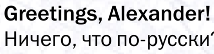
Судаков — Скару



СТРОГО ПО ДЕЛУ

12:34:18.05.01
Санкт-Петербург, ул. Лени Голикова, д. 52, корп. 4

Freelancer
www.microsoft.com/games/home/games.asp?g=122
Жанр: Глобальный космический симулятор
Дата выхода: 2002 г.
Разработчик: Digital Anvil
www.digitalanvil.com
Издатель: Microsoft
www.microsoft.com/games





Greetings, Alexander!
Ничего, что по-русски? Авось ничего... Как ваши дела? Настолько ли ЭТО круто, каким его малюют западные игровые сайты?.. и еще тысяча досужих вопросов, о которых, конечно, потом — когда вернетесь. А пока о деле.

Только не вороти нос, пожалуйста: мои судорожные поиски "чего-нибудь интересненького" в очередной раз привели к... Freelancer! Что за чертовщина: каждый раз пытаюсь увильнуть от этой темы (потому что не верю ни единому слову пройдохи Робертса — помнишь, что он заливал по поводу Wing Commander the Movie?), но игра каким-то мистическим образом снова возникает на горизонте. И теперь, похоже, отделаться от нее уже не получится: за два неполных дня от читателей пришло десять писем (все с разными адресами, но в одинаковой стилистике), в каждом из которых — настойчивая просьба уделить Freelancer немного внимания, а не то "придется, при всем моем к Вам уважении, настучать куда следует, а что из этого выйдет — думайте сами, мое дело предупредить...".

Посему, Александр, прошу тебя... Нет, даже требую содействия — в знак нашей дружбы и в память о той, ну, помнишь, совсем аркадной игрушке, рецензию на которую, пусть и разгромную, я почти без боя уступил тебе пару лет назад. Было дело, было.

В первую голову интересует меня вот какой аспект: правда ли, что в своих многочисленных и оскароносных демонстрациях видеороликов из Freelancer Крис "Великий режиссер" Робертс ни разу не использовал устаревший глагол "отрендерить"? Потому что смотрю я на все эти громадные космические корабли по два километра длиной (такие тут, в Питере, ходят слухи), скольжу взглядом по обшивке, постоянно цепляясь за уйму мелких деталей и украшательств, дивлюсь на идеально круглые планеты (кстати, видел я на одном скриншоте эдакое подобие Сатурна, причем кольца — вот те крест! — из чистейших каменных кусочков!), местами поражаюсь взрывным и особенно осветительным спецэффектам... И — не верю, не могу поверить! Поговаривают, что у них там какой-то совершенно невообразимый движок, чудо техники и человеческого прогресса, но даже если так — ужель вся эта красотища не требует третьей "джифорсины" в спарке с полуторагигагерцовым P4? Водил я буквально на днях знакомство с одной игрушкой похожей направленности, так вот она, представь, довела меня до галлюцинаций: на какое-то время показалось, что беседую со своим компьютером. Впрочем, об этом расскажу при личной встрече.

Очень интересует меня и концепция Полностью Автономного Мира, никак (за естественными исключениями) не зависящего от действий игрока. Мол, пираты пиратствуют в определенных уголках космоса не потому, что туда имел наглость залететь наш приключенец, а лишь по причине того, что где-то неподалеку пролегает богатый торговый путь, протоptенный сметливыми торгашами аграрного и индустриального миров. Чувствуешь потенциал, да? Сначала торговля, затем пираты, следом за ними — "баунти-хантеры", полиция, разборки... Прилетает игрок, а внимания на него обращают не больше, чем на какого-нибудь завалящего AI-персонажа. Типа: "Доставь-ка это медицинское оборудование на пятую планету системы Сириуса, парниша, — подкинем маленько деньжат. А не хочешь — найдем другого работничка". От такого к себе невнимания недолго и пиратом стать.

Впрочем, дядюшка Крис и для корсаров обещает безбедное и веселое существование: генератор микрозаданий, дескать, универсален и демократичен, ни для кого исключений не делает и всем выдает по потребностям. Хочешь радоваться жизни — милости просим. Но так ли это? Глянь, а?

Да, а еще обязательно вызнай у парней, как они собираются имплантировать в игру 40 обещанных миссий? Робертс рассказывал про заставки на движке (очень этим гордился, помнится) и в усмерть закрученный сюжет. Что-то там про отгремевшую войну в Солнечной системе, таинственных инопланетян, уничтоженную Землю и путешествия во времени... (Или путешествий не было? Ну да не в этом дело.) Меня больше всего волнует, сможет ли Freelancer заставить игрока жить в этом мире, копить капитал и совершенствовать свою боевую мощь, если его беспрестанно будут завлекать красивыми заставками и всевозможными тайнами прошлого? Хочу, понимаешь, как минимум X-Tension, а на горизонте все видится Privateer 2. Не сглазить бы.

Вот, пожалуй, и все, что хотелось спросить. Удачной вам с Андреем охоты и попутного ветра на тихоокеанских пляжах! Завидую!..

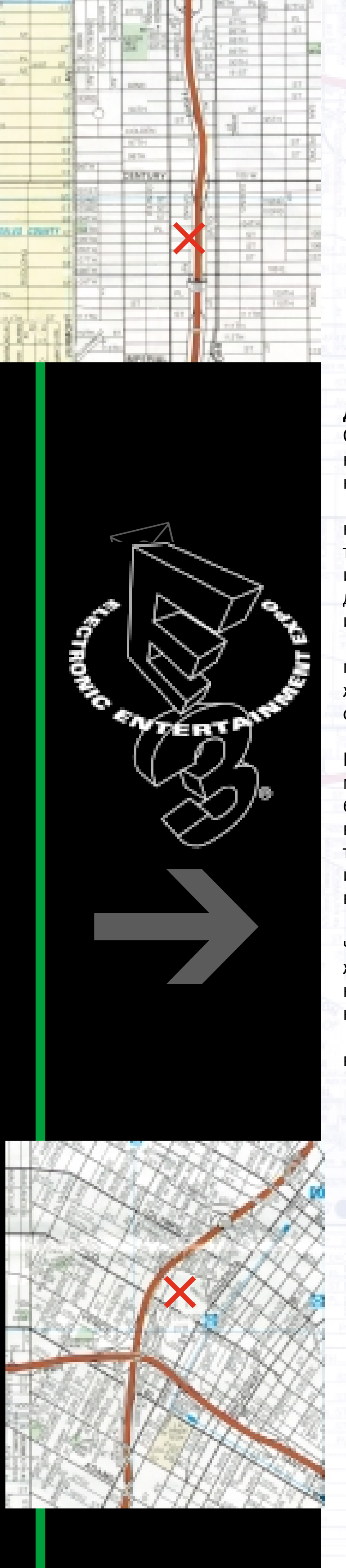
Bye-bye.

Миша Судаков.

P.S. Кстати, Робертс-старший плел что-то про революционный интерфейс. Вместо джойстика — мышь или что-то в этом роде. Ты своими руками щупал? И как оно? Неужто лучше моего геймпада?

P.P.S. Да, и работает ли он еще над Freelancer? Вроде бы окончательно в Голливуд подался...

P.P.P.S. Позвони, пожалуйста, Андрею (говорят, он, как король, поселился в чем-то вроде Royale Plaza Hotel) и передай, чтобы не затягивал с ответом на мое письмо. Ему-то что — отмажется, дескать, в Америке был, а мне тут, если материал вовремя не сдам, перепадет горяченького.



Скар — Сидакову

О МЫЛЬНЫХ ПУЗЫРЯХ



17:00:18.05.01
Чайная The Regal Biltmore, Regal Biltmore,
506 S. Grand Avenue, Downtown

Дорогой Миша!
Спешу сообщить, что алкаемый тобой PC-стенд Microsoft производил жалкое впечатление. Кажется, что гигантская корпорация вложила всю мощь в продвижение подозрительной Икскоробки, опрометчиво оставив оголенным фронт “персоналок”. Зря они так.

Freelancer, говоришь?.. Продемонстрированная на выставке версия больше смахивала на раннее технологическое демо. Между тем в ней до глубины души потрясают модели космических кораблей! Нет, правда. Ни в одной игре ты не увидишь, как блики близлежащего солнца отсвечивают от явно стальных ЧЕРНЫХ стабилизаторов боевого истребителя. Зрелище умопомрачительное. Картинке веришь на все сто: да, это хищный маневренный истребитель, да, он выглядит ТЯЖЕЛЫМ и агрессивным. Кажется, запусти руку в экран и выудишь массивную модельку, отлитую из какого-нибудь безумного инопланетного сплава. Лапки вверх, сдаюсь, поражен в самое сердце.

Крупный план внешней камеры открывает дотошную детализацию похожего на грифона истребителя. Голова пилота под слегка затемненным стеклом кабины, деловые маркировки на разных местах обшивки, увесистые жерла пушек на “крыльях”. Кстати, стволы слегка ворочаются в гнездах, отслеживая цель, — этот трюк напрямую связан с упомянутой тобой схемой управления.

На этом сказка заканчивается. Внутренняя (основная) игровая камера убивает зрелищность проекта на корню. Название-ярлык внезапно всплывает само собой: Elite? Даже не зная об открытой архитектуре моделируемого мира, о действующей экономике и свободно генерируемых миссиях, связанные с Elite ассоциации приходят неизбежно. Потому что космос удручающе пуст и представлен ровным черным фоном. Пусть импрессионистские разводы последних частей Wing Commander смотрелись совсем по-детски, но ведь желаемый эффект все равно достигался! Игру нельзя было причислить к жанру симуляторов черной дыры. А вот складывающаяся из сочетания излишне упрощенного кокпита и “реалистичного” подхода к изображению космоса картинка единым махом убивает все героические старания художников Digital Anvil.

Все оставшееся время Freelancer лично мною воспринимался как внебрачное дитя Elite. Взрывы не так наворочены как модели, вход в гигантских размеров космическую станцию закрыт. Члены команды разработчиков, дежурящие на стенде, откровенно скучали. Время от времени кто-то из них решал прикончить пару-тройку вражеских кораблей, что на несколько минут собирало зрителей. Затем они, утомленные черным ничто, выливающимся на них из экрана Freelancer, уходили на поиски более сильных ощущений...

Никаких наметок сюжетного плана показано не было: генератор миссий попросту отключен от питания. На поверку Freelancer оказался неправдоподобно сырым, практически неиграбельным продуктом. К сожалению.

С наилучшими соболезнованиями,

Александр Вершинин.

Скар — Ому

АНКОР! ЕЩЕ АНКОР!



11:23:18.05.01



Андрей, привет!
Где ты пропадал? Я пытался застать тебя в гостинице, даже оставлял сообщение — безответно! Помнится, ты был не на шутку заинтересован новой игрушкой прославленной Torment-team — проектом Torn. Мол, что это за зверь и насколько он пушной. Так вот, я его видел.

Шерсть у него еще короткая, но уже очень мягкая. Мордочка красивая такая, сам весь маленький, только что из гнезда. Не мешают ли ему гены LithTech 3? Нисколечко. Уже сейчас картинка выглядит ничуть не хуже Baldur’s Gate. Сделаешь сноску на полигональность монстров и поймешь, что это комплимент. Правда, кроме движка, маленького кусочка города, подземелья и нескольких типов монстров, в демо больше ничего и не было. Побегал собственноножно. Мило. Но не отличить от какой-нибудь Diablo. С одной только разницей: на врага надо кликать только один

Torn

torn.blackisle.com
Жанр: РПГ в новой вселенной от Interplay
Дата выхода: 2002 г.
Разработчик: Black Isle Studios
www.blackisle.com
Издатель: Interplay
www.interplay.com

Суть

Новая вселенная, новые герои. Black Isle Studios открывает новую серию РПГ от Interplay.

Особенности

Фэнтезийная основа, но мозги все-таки S.P.E.C.I.A.L., то есть от Fallout. Насколько удачным окажется слияние постапокалиптики с псевдо-AD&D, вы узнаете из следующих эксклюзивных репортажей .EXE.



раз — дальше герой будет молотить самостоятельно. Типа "hands-free". Андрей, сия симплистика почему-то изрядно тревожит меня. Спрашиваешь, не готовятся ли они к порту на Gameboy? При всем моем уважении, вынужден ответить отрицательно. Сильно сомневаюсь, дружище: будет слишком быстро сажать батарейки. Даже проверенный и сертифицированный нашим железным отделом "Энерджайзер".

Кроме того, мне удалось добыть кусочек свежей информации

о сюжетной ориентации Torn.

Как говорится, сначала были динозавры — старая байка. История о глобально-космическом существе Architect, которое слепило мир Torn и создало специальных прорабов, ответственных за его обустройство, меня абсолютно не вдохновляет. Эстетством мающегося философскими вопросами бессмертного здесь и не пахнет. Ладно, ладно. Продолжаю. Прорабы, они же Hosts, оказались существами недобросовестными и пронырливыми (кто бы сомневался). Пока их благодетель почивал после своих титанических усилий, его помощники задумали пакость: заселить мирок своими протеже, а потом притвориться, что они здесь совершенно ни при чем. Само собой, эти жалкие существа умудрились перессориться между собой и занялись жизнерадостной грызней. От поднявшегося шума проснулся Папочка и в ярости (страшен, когда не выспится!) разломил мир натрое: одну физическую реальность и два ее метафизических отражения. Так Torn стал Torn'ом.

На сем эпическое повествование заканчивается — и начинается героическая мышиная возня. Спустя много-много (очень много, короче) веков на один из континентов Torn прибывает наш протагонист, гонимый несчастьями и сеющий смерть на своем пути. "Невезучие" смотрел? В том же духе. Он проклят, и он это знает. Каким образом сценаристы собираются привязать нашего бездельника к древнему мифу о Герое и Антихристе — мне не ведомо. Тем не менее нам отчетливо предлагают два пути к славе, и отказаться мы, увы, не сможем. Да, ты прав. Из демо-версии все эти подробности выудить невозможно — мне пришлось пообщаться с добровольным пиаром проекта, словоохотливым ведущим дизайнером Дэйвом Мальдонадо (Dave Maldonado). Славная личность.

Как мне удалось его выцепить? Я не на шутку испугал одного из художников команды: поставленный на часы к одному из компьютеров с Torn, он безуспешно пытался справиться с упорно вылетающей в систему демо-версией. Когда на него набросился еще и сумасшедший русский журналист со своими заковыристыми вопросами (твой неразумный коллега), он окончательно стушевался и вприпрыжку убежал за подмогой. Тяжелой кавалерией оказался сам Дэйв Мальдонадо, чему я был несказанно рад. Этот за словом в карман не полезет!

Еще раз оговорюсь: Дэвид — чрезвычайно грамотный товарищ. Если что, обращайся только к нему. Он прекрасно знает, что именно интересует профессионала, поэтому сразу отделяет пиарских мух от сенсационных котлет. Говорит только по делу, подчеркивая самые интересные моменты. Да и начал он с правильной ноты, информации о паблик-демо-версии Torn. Держись крепче в кресле, Андрей: Black Isle играет по-крупному, а мистер Мальдонадо, кажется, еще не докладывал эту вкусную новость ни одному журналисту до меня...

Итак, кто еще догадается сделать общедоступную "дему" отдельным началом игры? Ты генерируешь персонаж, с удовольствием проходишь те несколько карт, которые добрые разработчики соблаговолят вложить в демо-версию... а в ее конце автоматически сохраняется игра, которую ты импортируешь в релизный вариант Torn! И продолжаешь свои замечательные приключения. Каково? В промежутке между релизом "демы" и полной версии игры ты сможешь опробовать все возможные классы персонажей (приходится коротать время!) и войти в огромный мир Torn будучи абсолютно уверенным в своем альтер-эго. Отличный концепт — ведь когда перед тобой совершенно новый мир, хочется поскорее исследовать его и желание экспериментировать с героями элементарно отсутствует.

Прости, увлекся демагогией. Продолжаю доклад! Я упоминал, что Дэйв Мальдонадо оказался одним из сценаристов священной ролевой коровы по имени Planescape: Torment? Именно он несет полную ответственность за появление на свет веселейшего левитирующего черепа Морте (Morte). Того самого, что кричал "Анкор! Анкор!" при очередной глупейшей смерти Безымянного (Nameless One). Наш диалог проходил как раз в духе вышеупомянутого персонажа:

— Демо-версия выглядит сырой. По ней ничего не понять, Дэйв! Как будто и не видел играбельный Torn.

— Я сам в шоке. Неужели на нашем стенде

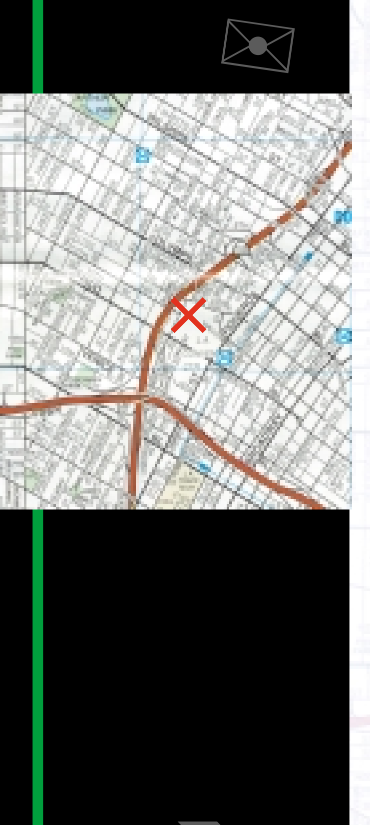
какой-то прохвост запустил Darkstone?!

Адресую ему основной вопрос, интересующий меня: что с боевым режимом? Неужели будет такая вот "дьябловщина"? Дэйв пускается в объяснения. Вся изюминка подобного подхода в освобождении рук игрока от бесконечных кликов по противнику. Не беспокойся, зрителями мы не станем. Стратегия ведения боя заключается в тонкой дуэли между соперниками: каждый из них использует разные специальные удары для атаки и защитные приемы для, разумеется, блокирования атак. Единовременно персонаж может использовать лишь по одному виду атаки/защиты. Видя, какие стратегии использует оппонент, ты должен правильно подобрать свои собственные спецприемы — дабы эффективно уйти от удара и, наоборот, успешно донести пинок до цели. Если спросишь мое мнение, скажу, что данный план кисло пахнет. Посмотрим на реализацию.

Когда речь зашла о сюжете и карме, Дэйв выдвинул следующий тезис: зло принимается в расчет. То есть, как и в случае с Planescape, недобрый персонаж вполне способен благополучно добраться до одной из концовок игры. Ты можешь быть бессердечным (легко!), жестоким (а как же!), меркантильным (всенепременно), но психопатом-убийцей — ни-ни. Варианты из Fallout, когда некоторые энтузиасты полностью зачищали города, допускаться не будут. Точнее, перебить всех можно, но сюжетная линия, увы, зависнет на этом самом моменте.

Зато в Torn впервые представлен новый для Interplay-РПГ стиль прохождения игры. А именно воровской, Stealth. "Почему никто не додумался до этого раньше? — удивляется мистер Мальдонадо. — Ведь до гениальности просто". Драться отнюдь не обязательно. Ловушки можно обходить, мимо засад — проскальзывать. Профессиональный вор получает experience-очки именно за свои прямые обязанности. Скажем, если он заглядывает в очередное помещение в stealth-режиме, при входе активируется триггер, проверяющий вероятность обнаружения нашего скрытного героя. Если он достаточно преуспел в своем ремесле, засада отменяется, монстры уезжают на Багамы, а человек-невидимка получает свою порцию XP. Почему удаляются противники? Чтобы слишком ушлый вор не вернулся за второй порцией подарков, сначала сорвав куш на скрытном прохождении, а впоследствии получив честные боевые XP за низведение тех же самых соперников. Логичная предосторожность. Таким образом, опыт в Torn набирается самыми разнообразными методами: боевым — если идти напролом, дипломатическим — если полагаться на свой ум и харизму, и, конечно, только что описанным "воровским".

Да, если захочешь меня увидеть: сегодня вечером я буду в одном очаровательном местечке под названием 8852 The Viper Room на Sunset blvd., West Hollywood. Клуб принадлежит Джонни Деппу, именно перед его парадным отдавал концы Ривер Феникс. И, надо отметить, лучшей локации не отыскать во всем ЛА. Не перегружайся Гамебоями! Пока-пока.



Ом — Game.EXE

ЦИФРОВОЕ НЕРАВЕНСТВО. СТЕНОГРАММА

14:17:18.05.? ["Какой год сейчас на самом деле, я не могу сказать даже приблизительно".]
Закрытый бункер Interplay, Los Angeles Convention Center, 1201 South Figueroa Street

Энерджайзер Ом [.EXE]: ...И что вы чувствуете, выпустив в прошлом году две такие глыбы, как Sacrifice и Messiah?
Агент Dperry.com [Dave Perry, AOL Keywords: Sacrifice, Rockstar, Дэйв Перри, Shiny]: О, это было большим шагом вперед для Shiny, в первую очередь — в технологическом смысле. Работа над масштабируемым движком обеих игр, за который вы и вручили мне свои шикарные награды, заняла безумное количество времени, но мы ни о чем не жалеем — это работа на наше же будущее, мы и в дальнейшем собираемся использовать и модернизировать этот движок самым серьезным образом. Так и запишите: у нас грандиозные планы насчет RT-DAT.
[.EXE]: Уже пишу! И чего можно ждать от этой технологии в дальнейшем?
[Dperry.com]: Ну смотрите: если в Messiah масштабировались только модели персонажей, то уже в Sacrifice — весь мир, включая геометрию поверхности. Сейчас мы экспериментируем... знаете с чем? Во многих современных играх, считающих себя высокотехнологичными, у героев нет пальцев: модели рук заканчиваются дурацкими болванками. А мы уже сегодня готовы вам показать, что рука любого героя нашего нового проекта насчитывает по 22 кости: можно и больше, но этого уже достаточно для абсолютно реалистичного моделирования любых фигур из любых пальцев.
[.EXE]: Нового проекта, Дэйв?.. Вот на этом месте, пожалуйста, поподробнее! What is the Matrix, Дэйв?
[X16 — burning chrome: инициализировать Выдергивание?]
[Dperry.com]: As Morpheus said, nobody can tell you, what the Matrix is. You must see it by youself.
[Burning chrome — X16, подстрочный перевод: "Как говорил Морфеус, никто не скажет вам, что такое Матрица. Вы должны увидеть это сами". Выдергивание на паузу.]
[.EXE]: Ну понятно: Matrix is control.
[X16 — burning chrome: Точно, черт. Как по писаному исполняет.]
[.EXE]: ...Получается, Дэйв, вы единственный человек не из съемочной группы, знающий, о чем будет The Matrix 2?
[Burning chrome — X16: выдергивание инициализировано, искажения в верхних слоях, ждите прибытия Охотников.]
[Dperry.com]: Ну да. Я даже не увижу окончания выставки: сегодня улетаю в Австралию на съемки Matrix 2.
[Burning chrome: Улетает он, как же. Прям по оптоволокну и передадим.]
[.EXE]: А с Вачовски (Wachovsky brothers, исполнители ролей мойщиков стекол в одной из сцен The Matrix) вы знакомы?
[Dperry.com]: Конечно. Они очень плотно участвуют в работе над игрой, консультируют меня по каждой сцене и помогают добиться того, чтобы игра выглядела как еще один киноэпизод "Матрицы". Но вообще... давайте пока не будем об этом? Я вам все с удовольствием расскажу, как только Warner Bros. снимет с меня обет молчания: до тех пор нельзя, иначе — суд-Сибирь. Представляете, у них даже сценарий напечатан красными чернилами на розовой бумаге, чтобы невозможно было снять ксерокопию!
[X16: Охотники возвращаются на уровни рассеивания. Чертов Бодрийяр, зачем ты затеял теорию симулякров?.. Как же мне все это надоело!]
[Burning chrome: Разговорчики в строю.]
[.EXE]: Ну хорошо. Дэйв, есть какие-нибудь шансы на то, что вы вернетесь к Червяку Джиму? В "Матрице"-то вряд ли будет место падающим старухам в инвалидных колясках и мини-игре Cow Abduction...
[Dperry.com]: Да, в "Матрице" с этим туго. Вообще же, я давно лелею мысль когда-нибудь собрать вместе всю команду, работавшую над оригинальным EWJ, и затеять такой сиквел, что мало никому не покажется. Но это невозможно уже хотя бы потому, что один из ключевых персон Dream-team недавно умер, другой, Ник Брюти (Nick Bruty), трудится президентом в Planet Moon и вполне доволен собой, своими Giants и своим Гражданином Какбудто, третий занимается чем-то в Dreamworks... Нет, вряд ли нам доведется поработать вместе.
[X16: Фоновой музыкой на эту реплику надо положить "Down In The River To Pray" из "Oh Brother, Where Art Thou?".]
[.EXE]: Недавно на новостных сайтах проскакивало объявление о том, что вы проводите дополнительный набор в Sacrifice team? Что бы это значило? Ждем сиквела или чего-то в этом роде?
[Dperry.com]: Ну... не в ближайшие год-полтора точно. Мы полностью сосредоточены на "Матрице": чтобы вы получили примерное представление о масштабах проекта, могу добавить, что программист, который собрал почти всю Sacrifice, работает только над крошечной частью The Matrix.
[X16: Агент Dperry листает июньский номер .EXE.]
[Dperry.com]: И как вам Black & White?
[.EXE]: По-разному. Сначала я был в дичайшем восторге, но быстро остыл. Чересчур медленно, медитативно (для меня). Не стал бы называть это эффектом обманутых ожиданий, но... придется.
[Dperry.com]: О, точно. Я думаю совершенно так же. На мой вкус, в B&W маловато прессинга, напряжения: можно включить игру, пойти сварить себе кофе, посмотреть телевизор, поболтать по телефону и вернуться, — и за это время в ней не произойдет ничего страшного. Попробовали бы вы отлучиться на секунду от Sacrifice!.. Мне нра-

Dperry.com

Дэйв Перри обаятелен, но непреклонен: “Matrix? — без комментариев!”



Дэйв только что “отхватил” две награды .EXE, но поскольку обе руки у него заняты, честь демонстрации “виктори” досталась Андрею Ому.

Command & Conquer: Renegade



Вид от третьего лица удобен лишь во время подобных шпионских рейдов. В иных случаях Westwood настоятельно рекомендует прикинуться “квакером”.



Хорошая позиция — один из залогов известно чего.



На стенд Longbow Digital Arts попадаешь сразу, оказавшись в беззаботно веселом Kentia-холле. Филипп, Уэнди и Джим Макнэлли (слева направо), авторы замечательного DX Ball 2 — лучшей shareware-игры последнего пятилетия!



вится идея, я безумно уважаю Питера [Молиньё, Peter Molyneux. — **X16**], но я не играю в B&W. Здесь вопрос еще и в философии: видите ли, Андрей, мне нравятся бешеные игры, игры действия, которые больно наказывают вас за ваши ошибки. Мне нравится ЗЛИТЬСЯ, когда я сделал что-то не так, а не просто давить на Load. Мне нравится орать "Оооо, ЧЕРТ!!!", а не молча пожимать плечами, когда мой персонаж гибнет.
[.EXE]: Ну да, ну да. Играя в Sacrifice, я бранился, как матрос с тонущего "Варяга", — очень помогало. Дэйв, меня мучает следующий вопрос: достижим ли в принципе такой эффект в консольных играх? Пока не могу заставить себя поверить, что это возможно.
[Dperry.com]: ПК, безусловно, был и навсегда останется важнейшим игровым форматом: все свежие идеи, все лучшие игры будут обкатываться именно на нем. Главная проблема ПК — деньги. Сейчас у меня дома Pentium 4 1,4 ГГц, GeForce3 и бездна оперативной памяти — без преувеличения, последнее слово техники. И я могу поспорить, что абсолютно ВСЕ компоненты придется менять максимум через год. Поэтому я считаю, что Xbox будет идеальным железом за те 300 долларов, которые он будет стоить в розницу.
[.EXE]: А что насчет слухов, согласно которым Shiny якобы навсегда отвернулась от ПК?
[Dperry.com]: Андрей, мы же взрослые люди! Бизнес есть бизнес: у нас крупный контракт с Sony и такой же крупный — с Microsoft. The Matrix — дорогая игра, и чтобы окупить разработку, нам понадобится продать больше миллиона копий, и PSX2 с Xbox для этого — идеальный вариант. А после можно будет и о душе подумать — точнее, о портах для GBA [Gameboy Advanced. — **X16**], PC и других платформ. Пока дело обстоит именно так, но кто знает, куда придет индустрия лет через пять?..
[.EXE]: Ну да, Dreamcast вот уже пришел.
[Dperry.com]: Для меня катастрофа, постигшая Dreamcast, — великая загадка. Я искренне не понимаю, что там стряслось: DC — фантастическая платформа, возможности которой не использованы и наполовину!
[.EXE]: О том и речь. А ПК крепко стоит на ногах вот уже сколько лет. Ну, слегка пошатываясь...
[Dperry.com]: Проблема ПК в том, что эта платформа не для массового рынка. Это как водить красную "Феррари" — безумно круто, очень быстро, предельно пафосно... И кошмарно дорого. Позволить себе все это могут единицы — остальные катаются на стареньких седанах и прекрасно себя чувствуют в смысле соотношения "цена-качество".
[Burning chrome — X16: Пните Давида, ему пора в оптоволокно.]
[X16 — burning chrome: Вчера он пытался фотографировать с экрана демонстрируемые игры, что строго запрещено. Персонал Interplay гонялся...]
На глазах у изумленной публики Dperry.com взлетает сквозь бетонный потолок в калифорнийское небо и с криком "Я знаю кунг-фууууу!" на чистом украинском языке скрывается за горизонтом.
Занавес.

Андрей Ом [беседу вел].
Пылинка-анализатор X16, показания в Ядро, Fw: аналитический синапс, burning chrome dept. [беседу стенографировали].

Судаков — Ому & Скару

ОДИНОЧКА



15:02:20.05.01
Санкт-Петербург, ул. Лени Голикова, д. 52, корп. 4

Здравствуйте, мои рОдные Скарушка и Омушка!
С благодарностью не получил от вас ни одного письма с согласием рассказать мне хоть немного о C&C: Renegade, поэтому засылаю еще одно, только на этот раз — с копией для ББ. Надеюсь, вы не против?
Андрюша, позволь выразить свое несогласие с твоей партийной линией. Я смутно подозреваю, что жить в пентхаузе гораздо веселее, чем в трехкомнатной питерской квартире (пусть и очень приличной), и про какие-то игрушки вспоминать совсем не хочется. Но ты ведь должен понимать, ЧТО для меня значит action-игра от Westwood (даже если я сам этого не понимаю) и насколько мне чужда вселенная Command & Conquer, по несчастью принадлежащая к тому жанру, который мы с Gentleman'ом PEZHE (эвон, как намедни окрестили дедушку на знатном буржуйском сайте) открыто презираем за непочтительное отношение к культу шотгана, а в душе попросту побаиваемся, потому что очень уж это сложная штука для наших спинных мозгов.
Для начала, Андрей, прошу тебя объяснить одну вещь:

чем GDI отличается от Harvester?

Сколько ни изучал пресс-релизы, выяснить так и не смог. О первом ходят очень странные слухи, связанные, в частности, с наличием в составе этой организации, спецвзвода неких Commando, роль одного из которых и придется взять на себя игроку в Renegade (еще слышал, что NOD'ы, кем бы они ни были, остались в пролете; Андрей, за что с ними так?), а что касается "харвестера" (я так часто слышу это слово, что уже привык произносить его по-русски), то моего воображения больше чем на снегоуборочную машину не хватает. Говорят, если его уничтожить, вражеская сторона лишится какой-то радиоактивной гадости под названием "тибериум". Еще одна проклятая загадка, коллега. Что в этом плохого?
Да, и что за фривольное обращение с противником? Слыханное ли дело, чтобы монстров обзывали "юнитами"? Ты видел их морды, Андрей? Страшные, квадратные, скалятся во весь экран... Ну вылитое монстровье.

Command & Conquer: Renegade
www.westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/index.html
Жанр: Action
Дата выхода: Конец 2001 г.
Разработчик: Westwood Studios
www.westwood.ea.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com

Суть
C&C глазами Commando.

Особенности
Вид от первого или третьего лица, возможность поуправлять практически каждым транспортным средством из оригинальной C&C, юниты и постройки оттуда же... В здания можно заскочить, а любую из 11 миссий (по слухам, проходящих на гигантских картах) теоретически возможно пройти как силовым методом (с бранью и в танке), так и скрытно, используя верную снайперскую винтовку.

Саша, теперь вопрос к тебе. Расскажи, не преувеличивают ли представители Westwood роль "шпионской тактики"?
Я, знаешь ли, наслышался такого, что уши встают на затылке: мол, иногда снайперская винтовка полезнее NOD'овского 70-тонного огнедышащего танка (Андрей, я ничего не перепутал?), потому что танк могут подорвать шустрые враги, а в оптический прицел так хорошо видны неприятельские инженеры... Кстати, эти-то чем провинились? (Только не надо в очередной раз рассказывать о загадочных тактически важных сооружениях, доведя до нерабочего состояния которые, можно оставить противника без подкрепления, — неужели все так плохо?)

Меня не оставляют подозрения, что все стратегические элементы, о которых так много и не по делу, исчезнут под грудой чистокровного action (от первого или третьего, по нашему выбору, лица). На какой-то картинке я увидел джип и понял, что постараюсь не вылезать из него в течение всех 11 миссий (интересно, это много или мало по меркам стратегий?). Впрочем, очевидцы уповают еще и на некие Orca Fighters в компании с Rocket Bikes. Заводные, должно быть, штучки. Парни, вы на них уже покатались?

Все, пожалуй. Очень приятно будет получить от вас пару строчек (их я обязательно переправлю На Самый Верх). Хорошего вам (особенно тебе, товарищ Ом) времяпрепровождения, красивых игрушек и обязательно встретить Улалу из Space Channel 5 (если ее снова пригласили)! Передавайте от меня привет!

Мишель Судакофф, все еще ваш друг и коллега.

P.S. Оставил напоследок — и чуть не забыл! Вы в курсе, что в Renegade есть мультиплейер-режим GDI vs NOD? Почти стратегия, черт дери. Предлагаю устроить соревнование "Action-департамент против Strategy-отдела". И кто кого (чур, Маша за нас!). Так и выясним, что же это за зверь.



Судаков — Скару

МЕГАНЕДУГ

08:33:14.05.01

Санкт-Петербург, ул. Лени Голикова, д. 52, корп. 4



MegaRace 3
Жанр: Гонки со стрельбой
Дата выхода: Конец 2001 г.
Разработчик/издатель: Dreamcatcher
www.dreamcatchergames.com

Саша, здравствуй!
ББ говорил, что ты еще не уехал, значит, спокойно прочтешь это письмо здесь, прочтешь — и, надеюсь, проникнешься и посвятишь толику времени на выставке лечению моего недуга.

Саша, эта гнусная болезнь гложет меня вот уже третьи сутки и день ото дня все набирает силы, подтачивая мой молодой, но уже порядком износившийся организм. Речь идет о славной и, уверен, небезразличной тебе серии MegaRace, в которую лично я заигрывался ночами и до сих пор не забываю освежать ее в своей памяти как минимум каждые полгода. Так вот, ты наверняка слышал, что проклятые, но такие родные и предсказуемые буржуи из Dreamcatcher, исчерпав себя на ниве квестологики, сподвигнулись-таки возродить великое имя "Мегарейса".

Поначалу все было прекрасно. Я не без удовольствия вгрызался в строчки пресс-релиза, обещавшие, помимо навязших в зубах златых гор, 33 трассы, проложенные в восьми мирах (могла ли вторая часть похвастаться таким великолепием?), 12 полностью настраиваемых и до отказа экипируемых машинок с тремя игровыми режимами (Саша, должно быть, я действительно потерял голову, но объясни, чем отличаются друг от друга Attack, Defense и Speed? В частности, можно и надо ли их как-то переключать во время гонки?) и незабвенного Лэнса Бойла в роли Лэнса Бойла. К тому же "тридэ" — это все-таки "тридэ". Значит, проблемы с камерой останутся в прошлом — помнишь, как тысячу лет назад мы были очень недовольны тем, что при езде в обратную сторону живая трасса превращалась в банальную статичную картинку?

Все казалось таким нерушимым, радужным, великолепным... Пока я не удосужился заметить слоган "MegaRace 3 Goes Real-Time 3D in the Air" и слова "ships", "vessel", предательски прокравшиеся в текст пресс-релиза. Ну какой еще, к черту "AIR"?! Неужели любимый "Мегарейс" превратится в жалкое подобие приставочного Wipeout? Увы, в пользу этого говорит решительно все: и обещание ренегатов из Dreamcatcher выпустить игру заодно на PlayStation 2 (к счастью, тиран ББ не сможет прочитать это письмо, а значит, я наконец-то могу называть вещи — и неплохие вещи! — своими именами), и опубликованные на днях первые скриншоты...

Господи, да зачем же они это сделали? Уж лучше бы я пребывал в счастливом неведении касательно внешнего облика MegaRace 3 вплоть до самого релиза: да, разочарование оказалось бы стократ сильнее, но я бы смог с этим справиться. А видеть по ночам эти уродские "кораблики", сзади напоминающие паука, а спереди, вероятно, столь мерзкие, что никто не хочет показывать их в этом ракурсе... Эти блеклые цвета и текстуры, качество которых ужасно даже по меркам PSX... Эти маразматические трассы с детскими кубиками и оскалившимися крокодильчиками... Этот кошмарный, неизвестно для чего и кем присобаченный сюжет, в котором игрок спасает планету от наводнивших ее "громадных растений, гигантских животных и микробов размером с автомобиль" (Саша, это прямая цитата!)... Видеть все это по ночам я уже просто не могу. Мне снятся кошмары!

В общем, если ты скажешь мне, что все это ложь или хотя бы полуправда — буду обязан тебе по гроб жизни. И впрямь, вдруг в реальности дела обстоят куда лучше, вдруг скриншоты — ничто в сравнении с динамикой, а "полеты" не так страшны, как я их себе намалевал. Ведь тебе наверняка пообещают, что графика еще успеет измениться в лучшую сторону, да? И ты, я знаю, скажешь свое решительное "нет" дурацким развлечениям вроде Capture The Flag — и к тебе прислушаются...

Ну а если игра окажется слишком дикой даже для тебя... что ж... хотя бы не скрывай от меня горькую правду. С надеждой на добрые вести,

М(егарейс) Судаков.

Скар — Судакову



КОШМАР INC

09:21:19.05.01
Кафе Fair Oaks Pharmacy And Soda Fountain, 1526 Mission Street (at Fair Oaks Avenue), South Pasadena

Дорогой тов. Судаков!
Все, все правда! Я и сам не на шутку удивился. Представляешь, бреду себе по выставке, наслаждаюсь достижениями графического хозяйства, а перед носом внезапно оказывается... Wipeout. А над компьютером с этим самым гоночным артефактом по какой-то нелепой ошибке висит огромный постер с омерзительного вида стариканом. И надпись: “Megarace 3”.

“Боже спаси королеву”, — сказал я непроизвольно. И потом сразу: “Матка боска, чтоб мне всю жизнь не произнести ни одного матерного словечка”. Словом, озадачился по полной программе.

А наваждение на мониторе продолжало выкидывать знакомые пейзажи. Во-первых, глубокая синяя палитра, столь излюбленная левел-дизайнерами Wipeout. Во-вторых, так называемые “машинки”. Виденный мной образец был больше похож на средних размеров левитирующую соплю, украшенную фонариками и гирляндами. Ну а когда она полетела... Те же half-pipe-трассы, изъясняясь терминологией агрессива. То есть классическая канавка, бешено змеящаяся в темных закоулках какого-то мрачного города. На хайвее, как и положено, присутствуют разгонные участки, ставшие чуть ли не фирменным товарным знаком Wipeout.

Вот тебе мой совет. Думай об игре как о Wipeout, подпорченной присутствием того старого пня — Лэнса. Хотя трудно даже представить себе сочетание настолько гадкое! Кошмары, говоришь? Верю.

Все еще не способный выбраться мысленно из декадентских закоулков Dreamcatcher,

Александр “Скар” Вершинин.

Ом — Коллегам



ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО ВСЕМ ТВОРЧЕСКИМ СОТРУДНИКАМ ЖУРНАЛА GAME.EXE

17:59:19.05.01
Ресторан Yamashiro (с предоставлением услуг Интернет-связи), 1999 N. Sycamore

Дорогие коллеги!
Думаю, что вы должны знать всю правду. Уверен, многие из вас уже доросли до нее.

Первым увиденным мной в окрестностях владений Microsoft человеком был широко улыбающийся в частокол металлокерамических зубов Алекс Гарден (Alex Garden), наряженный в майку с надписью “Homeworld 2 Team Is Hiring”. Вокруг Алика Ванкуверского перемещалось до шести и более сотрудников Microsoft, переодетых в штатское, — их функцией было пребольно щипать его за бока и наступать на ноги, когда он пытался рассказать кому-нибудь о том, какой революцией будет Homeworld 2 (HW2). (Как выяснилось позже, результатом Гарденова похода в люди стало трудоустройство в Relic таких во всех отношениях почтенных граждан, как Дрю Чемберс (Drew “Remnant” Chambers), экс-дизайнер Irrational Games, и Фил Карлисл (Phil Carlisle), бывший главпрограммер Team 17 и персональный родитель бесконечного сериала про кольчатых вояк.) Посему прошу учесть все обстоятельства непреодолимой силы, и как я есть состою на платформе, а HW2 так показан и не был, то это и стало величайшим разочарованием ЕЕЕ-шоу, учитывая даже то болото, в которое превращается Unreal 2. Посему прошу выслать взамен посылки с “Porto cruz”, которую мы со Скаром все равно не получили, посылку с чем покрепче, а еще лучше — побольше портретов Бенджамина Франклина и мсье Гранта, а мы уж тут дальше как-нибудь сами.

Прошу также обратить внимание на следующее обстоятельство: вместо того чтобы провести, как то пристало разумным людям нашего возраста, три выставочных дня в объятьях сиренообразных booth girls со стенда им.

Sigma: The Adventures of Rex Chance
www.microsoft.com/games/home/games.asp?g=166
Жанр: 3D RTS
Дата выхода: Осень 2001 г.
Разработчик: Relic
www.relic.com
Издатель: Microsoft
www.microsoft.com/games

Return to Castle Wolfenstein, каковые в этом году при приеме на работу вместо фэйс-контроля проходили, наверное, какой-нибудь бюст-контроль, ваши корреспонденты героически находили в себе силы работать. К сему прилагаю серию докладных записок на манжетах и ресторанных салфетках из рисовой бумаги под общим названием “Sigma: The Adventures of Rex Chance как она есть”.



1. Ограниченное пределами небольших островов игропространство подразумевает яростные, быстрые и бестолковые схватки. Так оно впоследствии и оказалось.

2. По странной прихоти Гардена, который людей как биологический вид, кажется, в целом не очень любит (вспомним HW, где даже в межмиссионных вставках все главные и второстепенные роли играли механизмы разной степени изощренности), обязанности пейзан в Sigma исполняют двуногие гомункулусы, похожие на не первой свежести зомби. Роль людей в игре незавидна: они прислуживают гадам, строят мутационные чаны и тихо дохнут под копытами змеелеопардов.

3. Контролировать битвы невозможно в принципе: вы натравливаете одну толпу уродов на другую и ждете, чем все кончится. Сверяясь со своими ожиданиями годичной давности, мы чувствуем себя так, как будто на state highway нашу арендованную за три “штуки” “Феррари” со свистом обогнал раскрашенный под особо мерзкого покемона “Фольксваген” с хвостом и ушами.

4. Создание мутантов — отдельный процесс. Как мы и сообщали в прошлом .EXE-номере, процедура предельно упрощена и допускает кровосмешение не более чем двух тварей. Здесь, правда, имеется-таки некоторый простор для фантазии: из двух животных получается порядка восьми комбинаций, которые выглядят... как картинки в раскраске из серии “Книжка-малышка”. При этом в однопользовательской игре дизайном можно увлекаться в любое время, поставив игру на паузу, тогда как в multiplayer всем этим придется заняться непосредственно перед запуском сессии.

5. Несмотря на то что в реальном животном мире мало кто из тварей может похвастаться умением плеваться синими молниями на дальние расстояния и испускать оглушающие противника концентрические круги голубого цвета, Аликов “бубльгум” допускает такое за милую душу, отчего крупные бои больше всего походят на разграбление умственно неполоноценными детьми склада с дешевой китайской пиротехникой.

6. Я искренне пытался заставить эту игру себе понравиться. Я стоял перед мониторами и думал, что напишу что-нибудь вроде “и пусть процесс знаком по десяткам гигабайт убитых форевер с винчестера трехмерных RTS, но”. То, что должно было занять место после “но” и уравновесить собой предшествующую хулу, никак не появлялось. Нету магии, йопт. Не той, которая с файерболами (*варварск.*), а той, за которую дают “Наши выборы”. Ой, то не Relic, то не Relic. Укатали, диаволы.

Андрей Ом.



Сидаков — Скару

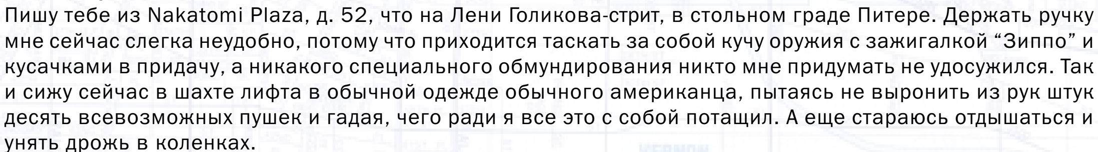
ЗНАЧОК В З####ЦУ



22:04:16.05.01



Санкт-Петербург, ул. Лени Голикова, д. 52, Nakatomi Plaza



Здравствуй, Джон. То есть Брюс. То есть Скар.

Пишу тебе из Nakatomi Plaza, д. 52, что на Лени Голикова-стрит, в стольном граде Питере. Держать ручку мне сейчас слегка неудобно, потому что приходится таскать за собой кучу оружия с зажигалкой “Зиппо” и кусачками в придачу, а никакого специального обмундирования никто мне придумать не удосужился. Так и сижу сейчас в шахте лифта в обычной одежде обычного американца, пытаясь не выронить из рук штук десять всевозможных пушек и гадая, чего ради я все это с собой потащил. А еще стараюсь отдышаться и унять дрожь в коленках.

Видишь ли в чем дело, мой русский друг, — какой-то bastard из никому не известной компании Piranha Games придумал снабдить меня, героя трех “Крепких орешков”, такими недостойными настоящего парня параметрами, как выносливость и мораль! Слыханное ли дело, чтобы знаменитый борец с мировым терроризмом, немного побегав по лестницам, начинал страдать жестокой одышкой, а получив пару пуль в плечо и промазав с трех метров по бандиту, распускал нюни и принимался мазать еще больше! Встречу шутника — засуну ему свой полицейский значок в з####цу.

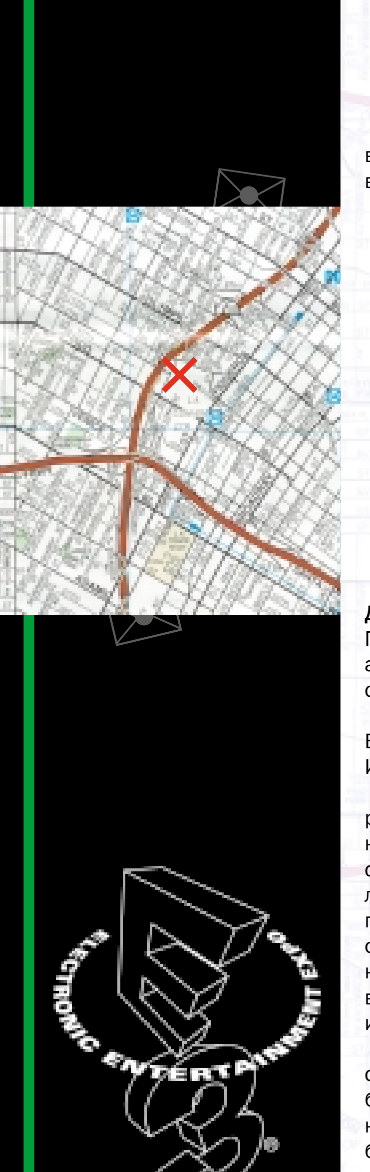
Знаешь, что меня пугает больше всего? Нет, вовсе не обещанные высшим руководством компании боссы, каждого из которых я, помнится, уже убивал. (Ганс, Карл, Марко... По ним я даже соскучился.) И не зловещие посулы добавить “в обычную action-игру элементы stealth-тактики” — я-то на 117 процентов уверен, что без шпионажа можно будет прекрасно обойтись. Пожалуй, туповатые сверх меры террористы (я уже пообщался с парочкой) меня тоже не пугают, хотя известно, что от дурака-то и жди самых больших неприятностей.

Я с нескрываемым ужасом смотрю на это здание, в котором, если не врут кинофильмы, действительно 40 этажей. А один мой знакомый по секрету сказал, что в Piranha Games хотят сделать из каждого этажа полноценную миссию! Господи, я тут совсем недолго (успел обшарить лишь пятый и семнадцатый уровни), но эта серо-голубая палитра доконает кого угодно. Мне уже не милы разлетающиеся на кусочки предметы и бьющиеся стекла — да чихать я хотел на эту интерактивность с двадцать третьего этажа!

Die Hard: Nakatomi Plaza
Жанр: FPS
Дата выхода: Конец 2001 г.
Разработчик: Piranha Games
www.piranha-games.com
Издатель: Sierra Studios
www.sierrastudios.com

Скар, заклинаю тебя всем частями Die Hard Trilogy, вытащи меня поскорее отсюда! Я не хочу провести всю игру в мертвом здании, наполненном отбросами общества. Мне почему-то кажется, что существуют гораздо более веселые способы свести счеты с жизнью.

Твой друг Джон. То есть Брюс. То есть Мишель. Тьфу.





Скар — Судакову

БРЮС БРЮСОМ ВЫШИБАЮТ

14:32:17.05.01
Los Angeles Convention Center, 1201 South Figueroa Street

Дорогой Брюс Судакофф!
Пишет тебе Брюс Вершини, обитающий, соответственно, на седьмом и тридцать пятом этажах. Как дела? Есть ли аспирин? Не закончились ли спички и свечи от геморроя? Карманы моих террористов до отказа набиты странным составом под названием "Беломор". Надеюсь, хотя бы твои курят человеческий табак...

Что касается твоей просьбы о помощи... нет, помочь тебе никак не смогу. У нас, знаешь ли, мультиплейер: ты Брюс, я Брюс. Я слыхал о стае Брюсов, обитающей на крыше, но в достоверности этой информации не уверен. Интересуешься, как идут дела? Сейчас, погоди, срежу вон ту тень за матовым стеклом.

Так вот. Видел, какой у меня автомат? Классная штучка. Ты только погляди, какая анимация! Нигде такого раньше не наблюдал! Да и палить из него весело: море спецэффектов, все вокруг падает и бьется. Что касается палитры, то здешняя атмосфера мне понравилась. Прямо как в фильме с нашим, Брюсовым, участием. Кабинетики всякие, шоу-румы, лесенки. Стульчики вращаются, бумаги разлетаются, как опавшие листья. Воевать здесь забавно. Мой любимый трюк — бабахнуть в кого-нибудь через стекло. Так, чтобы побольше крови, острых осколков и шума. А вот террористы мне, знаешь ли, очень не нравятся. Картонные они какие-то. Внешне вроде бы выполнены достойно, но ходят, ей-богу, как оловянные солдатики. А я, Брюс, не люблю такую анимацию. Приходится останавливать эти заводные неваляшки: напоследок они уродливо валятся на пол и застывают в самых невообразимых позах. Лучше бы мы с тобой, друг Брюс, боролись с инопланетянами!

Ладно, мне пора. Пойду уговаривать разработчиков сделать для нас с тобой специальную характеристику — степень сношенности ботинок. Когда они совсем изорвутся, нам придется искать новые, причем тщательно подбирая нужный размер. Может, хоть это оживит наше с тобой бытие? А то покамест оно у нас какое-то безрадостное. Даже бесперспективное — разве что в какой-нибудь Autocad пригласят с такими хорошими интерьерами. Ну, бывай!

С уважением,

Брюс с седьмого этажа.

Скар — Личному дневнику у изголовья

ПОЛУФАБРИКАТ ВЫСШЕГО КАЧЕСТВА

02:17:17.05.01
Hollywood Roosevelt Hotel, 7000 Hollywood Blvd., Hollywood

Дорогой дневник!
Сегодня я еще раз убедился в том, насколько субъективным может быть человеческий взгляд. Дело в том, что я долгое время не мог поверить в BioWare и принять Neverwinter Nights (NWN). Я упрямо не видел, что это за игра, почему вокруг нее столько разговоров. Наверное, я подсознательно игнорировал ее, говоря себе: эти сетевые задумки, совместный мультиплейер-режим, попытки воссоздать должность Dungeon Master (DM) на компьютере — они неперспективны. Посуди сам, кто в наше время, когда даже ролевые игры водятся в достаточном изобилии, будет самостоятельно конструировать карты и целые кампании, содержать серверы и даже объединять их в настоящие онлайновые миры?

Воистину,

лучше один раз увидеть.

Мимолетного взгляда на почти готовую к релизу бета-версию NWN оказалось достаточно. Передо мной красовалась лучшая РПГ нынешней Е3, соперников у нее просто нет. И в первую очередь по части графики. Движка, который так легко

MegaRace 3



Ага! Каракатица стремится уйти под воду.



Голова злобного крокодильчика плюс детские кубики. Чье больное воображение нарисовало эту трассу?

Sigma: The Adventures of Rex Chance

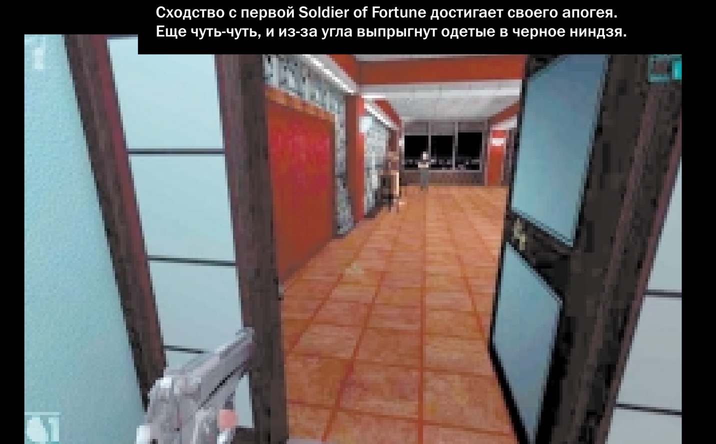


Вы можете спорить с Relic на что угодно, что ни одно живое существо, проживающее на планете Земля, не умеет швыряться камнями так, чтобы за ними оставались инверсионные следы.

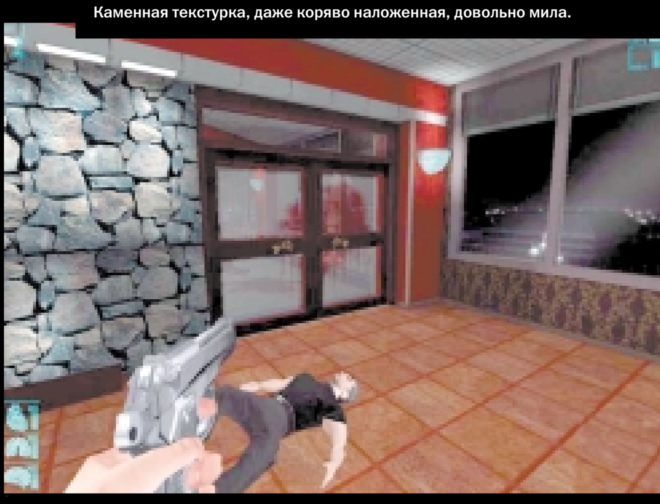


Не кажется ли вам, что телепередача "В мире животных" замалчивает некоторые острые вопросы?..

Die Hard: Nakatomi Plaza



Сходство с первой Soldier of Fortune достигает своего апогея. Еще чуть-чуть, и из-за угла выпрыгнут одетые в черное ниндзя.



Каменная текстурка, даже коряво наложенная, довольно мила.

Neverwinter Nights

www.neverwinternights.com
Жанр: Настольно-компьютерная РПГ
Дата выхода: Сентябрь 2001 г.
Разработчик: BioWare
www.bioware.com
Издатель: Interplay
www.interplay.com

Суть

Первая РПГ, основанная на третьей редакции D&D-правил. Попытка вернуть к жизни толпы энтузиастов, самостоятельно конструирующих уровни и принимающих на них "гостей", искателей приключений. Такие релизы уже были. Каждый раз с печальным исходом — вспомнить хотя бы Dungeon Master.

Особенности

Невероятной красоты и силы графический движок. Мощнейшая технологическая база. Обещания наконец-то достойно воплотить должность DM (Dungeon Master) в компьютерной ролевой игре.



жонглировал бы сложнейшими полигональными монстрами, многочисленными источниками света и спецэффектами жанр РПГ еще не видел. Как бы помягче описать полученный в течение секунды полноценный культурный шок...

Дорогой дневник (пишу это с дрожью в руках и со слезами на глазах), когда девушка-маг взмахнула своим волшебным посохом, активировала заклинание, на что изящное оружие отозвалось призрачным голубым светом... В общем, они (авторы) сделали lens-эффект от цветного источника света на кончике посоха. Виртуозная работа! Впору истерично кричать "аве". Дальше — хуже. Аура защитных заклинаний при движении героя смазывается в отрадный blur.

Несколько наложенных друг на друга аур отнюдь не ссорятся: эффекты сливаются воедино, суммируются! Простейшее заклинание shield не просто исчезает, когда приходит срок. Оно величественно выветривается, тускнеет и рассеивается в мимолетную дымку. Все спелл-эффекты кажутся невероятно крупными, — дело, конечно, в непривычно близком расположении игровой камеры. Когда chain lightning с треском пронизывает дюжину-другую корчащихся, как тараканы, гоблинов, мороз пробегает по внешним покровам зрителей, оставляя гусиную кожу и наивное удивление в глазах. Оказывается, такое бывает.

А этот Валлод, финальный босс демы?

Огромный красный демон с синеватыми венами-прожилками, мускулистый, словно мистер Вселенная, рогатый и крылатый. По огромному мечу сочатся, извиваясь, молнии, на перепончатых крыльях бахромой пылает адское пламя. Два уничтожающе красивых спецэффекта на одном монстре! Чистая, неприкрытая, беззастенчивая аннигиляция органов зрения.

Впрочем, будем и мы убийственно последовательны.

Нам продемонстрировали генерацию персонажа, и я понял в какой фирме работают по-настоящему гениальные художники. Меню, экраны, портреты героев, кнопки, пиктограммы, шрифт, фон: игра поспорит в изысканности с древним фолиантом. Арт стилен, как английский денди, и NWN

не стесняется своего шикарного облика.

Третье издание D&D-правил вносит некоторые непривычные вольности в режим создания героя. Например, любой класс теперь доступен для любой расы. Разработчики осмелились предложить для каждой специализации пакеты умений: marksman, pathfinder и т.д. Но, разумеется, гораздо приятнее составлять перечень скиллов собственноручно. Это очень интимный процесс, согласись. Тем более что демократичное 3-е издание допускает невиданные доселе вольности. Например, маги смогут носить броню — легкую и даже тяжелую! Это специальные умения, выбор, который волен сделать любой персонаж. Правила отлично сбалансированы: в противовес танкмагу одного игрока другой сможет выставить или волшебника с невероятно мощными, усиленными заклинаниями, или колдуна, способного реализовать спелл очень быстро, в мгновение ока.

Расположившаяся на стенде Interplay BioWare демонстрировала лишь один, но двухуровневый этап Neverwinter Nights. На поверхности — золотая осень, могучий девственный лес, водопады, речки и деревянные мостики. В подземелье — реки лавы, орды гоблинов, горящие красным руны на стенах и каменных мостках через лаву, дрожащее, живое, пламя факелов и радужные отблески заклинаний. Наземная зона создана специально для демонстрации технологии, возможностей графического движка.

Пальцы веером.

Перед глазами скользят в плавном, просчитанном сложным функаном вальсе резные листочки деревьев. Такое мы видели лишь в Need for Speed, только в одном месте трассы, строго заскриптовано. Здесь все по-честному, в реальном времени для пущей атмосферы. Текстура устланной опавшими листьями земли реалистична насколько это возможно — хочется пошуршать. Анимация персонажей выше любых похвал, описывать ее бессмысленно. Зато стоит отметить повсеместное использование жестикуляции. При активации заклинания маг не просто произносит руны, он сопровождает каждую из них жестами. И если в Baldur's Gate жестикуляция волшебника выглядела как беспокойное сматывание невидимого клубка пряжи, одинаковая для всех спеллов, то в NWN за подобными вещами следят. В разговоре все персонажи также активно жестикулируют. Собственно, о накале беседы можно понять издалека, проследив за обменом жестами и стойкой персонажа. Правда, некоторые сразу же начнут изучать появляющиеся над головами персонажей реплики, но это чит. Наборы теложвижений заготовлены и для боя. Они сопровождаются вербальным сообщением и активируются нажатием "горячей" клавиши на клавиатуре. Что может больше оживить картину боя! Герой взмахом руки сообщает своей партии о приближении врага, предводитель монстров подает команды о магической атаке или стратегическом отступлении. С графической точки зрения, игровая картинка все больше приближается к реальной жизни — по богатству и разнообразию анимации персонажей.

Дорогой дневник! Здесь уместно сделать отступление и рассказать

об уникальной системе управления,

изобретенной специально для этого проекта. Все основные игровые команды, доступ к заклинаниям, специальным умениям, жестам (всему-всему-всему) осуществляется с помощью круглого меню с лепестками-подменю. Учитывая расчет на мультиплейер, разработчики не могли позволить себе ставить игру на паузу всякий раз, когда пользователь забирается в менюшку в поисках очередного жеста "бежим отсюда быстрее". Тогда они пронумеровали каждый "лепесток", закрепив его за соответствующей цифрой на numpad-клавиатуре. Отныне выписывание спелла выглядит совсем по-бухгалтерски: вызвать меню и быстро-быстро настучать заученный код. Скажем, если первый лепесток меню будет отвечать за заклинания, выбор третьего заклинания пятого уровня будет выглядеть как комбинация: "153". Само собой, десять самых полезных спеллов можно положить в специальные "быстрые" слоты, заготовленные по этому случаю в интерфейсе. Мнда, сделайте это непременно, таких красивых "иконок" для ваших любимых заклятий до сих пор не делал никто!

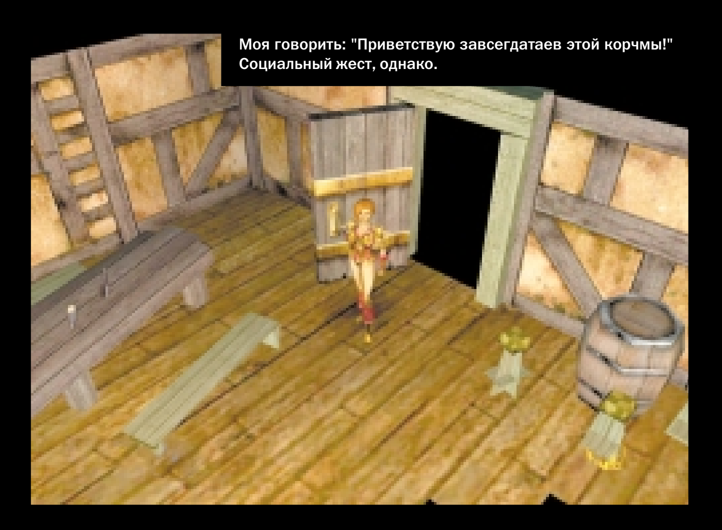
NWN вообще кишит маленькими революционными деталями, столь необходимыми для благоустройства виртуального фэнтезийного мира. Помните нелепое ограничение на бег по воде — когда дизайнеры уровней использовали реки и озера как естественную преграду на пути игрока? Так вот, герои NWN

не страдают подобной глупой фобией,

они преспокойно шлепают по воде окрестных ручьев и плавают в реках. Великолепный алгоритм волн и вообще возмущений водной поверхности, доложу я тебе! А если герой держит в руке факел и тень падает на взбаламучен-

Neverwinter Nights

Praetorians


Моя говорить: "Приветствую завсегдатаев этой корчмы!" Социальный жест, однако.

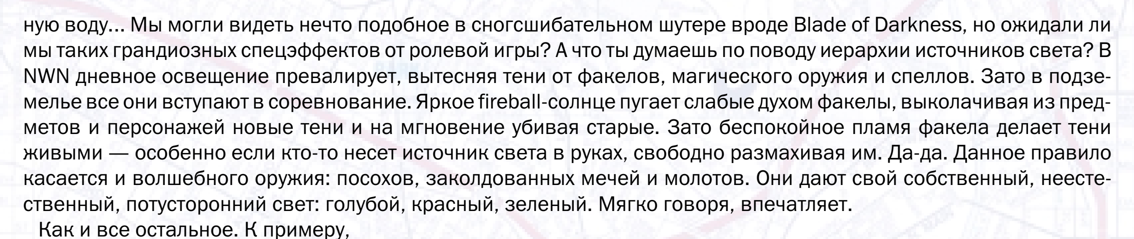

Сборная модель “Разграбление Рима”, масштаб 1:1000000. Холст, масло, варвары, римляне, полигоны.


Модели с факелами в руке смотрятся особенно зрелищно. Дрожащее пламя, бегающие по стенам тени. Тим Бертон (режиссер) похвалил бы BioWare.


Здесь, как и в классической wargame, отряд из шести всадников на самом деле означает нечто куда большее, чем отряд из шести всадников.


А теперь, дорогой монстр, прижгем вон ту бородавку, что чуть выше твоего левого глаза!


Та самая сцена вразумления германцев, на которой вы впервые подавились попкорном на “Гладиаторе”.



ную воду… Мы могли видеть нечто подобное в сногсшибательном шутере вроде Blade of Darkness, но ожидали ли мы таких грандиозных спецэффектов от ролевой игры? А что ты думаешь по поводу иерархии источников света? В NWN дневное освещение превалирует, вытесняя тени от факелов, магического оружия и спеллов. Зато в подземелье все они вступают в соревнование. Яркое fireball-солнце пугает слабые духом факелы, выколачивая из предметов и персонажей новые тени и на мгновение убивая старые. Зато беспокойное пламя факела делает тени живыми — особенно если кто-то несет источник света в руках, свободно размахивая им. Да-да. Данное правило касается и волшебного оружия: посохов, заколдованных мечей и молотов. Они дают свой собственный, неестественный, потусторонний свет: голубой, красный, зеленый. Мягко говоря, впечатляет.

Как и все остальное. К примеру,

ближний бой.

Ведь его участники действительно фехтуют! Камера может дать очень крупный план — и вы будете буквально потрясены: похожую картинку можно увидеть в каком-нибудь умелом экшен-фильме вроде того же “Гладиатора”. Прежде всего бросаются в глаза точечные атаки. То есть прицельные удары в голову, конечности, туловище. На каждую анимацию нападения есть анимация ухода из-под удара, анимация блокировки удара оружием или щитом и анимация ранения. Нормально, Григорий? Персонажи дерутся всерьез, в их движениях нет монотонного повторения одних и тех же заученных ударов! Если к полученной картине добавить еще и разнообразие анимации специальных ударов и атак, жестикуляцию при реализации заклинаний и отметить первоклассное использование алгоритма animation blending, сливающего любые анимационные комбинации в единый плавный боевой танец… В общем, отлично Константин!

Дорогой дневник! Пока восторженное обожание еще не до конца притупило мою способность к анализу, разреши изложить и

некоторые сомнения.

У NWN замечательная база. Но до сих пор, а ведь игра разрабатывается уже несколько лет, нет ни единого намека на связный сюжет — идейное наполнение проекта. Компьютерные РПГ славятся не столько графикой, сколько своей глубиной, нелинейностью, мультисюжетностью, интеллигентностью в конце концов — примером тому может служить как Fallout, так и чисто фэнтезийный проект Planescape: Torment. А в NWN я вижу пока только богатый сырьевой придаток, визуальную мощь и бездну человеко-часов талантливой команды художников и аниматоров. Только сейчас, за несколько месяцев до релиза игры, появилась неохотная информация о сюжете одиночного режима NWN: около 25 этапов (или, как их называют авторы, “модулей”), 60 часов, чума в городе, поиски источника злостных бацилл, и так далее. Неубедительно.

С другой стороны, NWN всегда подавалась как “настольная компьютерная D&D-РПГ”. То есть действо для хардкорных энтузиастов, готовых одновременно садиться за компьютеры и шастать по чужим серверам в поисках приключений. Что подразумевает наличие еще более суровых персонажей, проводящих все свое время за контролем подвластных им серверов-миров и доблестно исполняющих роли Dungeon Master’ов. На мой взгляд, от обмякшего и изнеженного современного игрока ожидают слишком много инициативы и приложенных усилий. Сделать модуль в поставляемом редакторе, расставить всех монстров и сокровища, продумать и написать сюжет, наконец, отладить сервер, чтобы он был быстрым и удобным. Вообще говоря, за эту работу обычно платят профессиональным левел-дизайнерам. Готовы ли вы трудиться бесплатно, денно и нощно во благо неизвестных вам Интернет-ролевиков? Концепт NWN идеально подходит для тематических компьютерных клубов, но окупят ли они хотя бы затраты на производство? И потом, никто так и не видел DM-интерфейса, специальной части программы, позволяющей вам вселяться в тело любого монстра, активировать любые триггеры и вообще вести себя скорее как Dungeon Keeper, чем РПГ-энтузиаст.

BioWare очень старается, но покамест ее изделие больше похоже на полуфабрикат. Самый лучший, самый красивый, самый свежий и продвинутый компьютерный полуфабрикат 2001 года.

Ом — Скару

ЗАТЕРЯННЫЕ В КОСМОСЕ (ЗАПИСКИ НА RECEPTION)



08:15:17.05.01

Wilshire Royale Howard Johnson Plaza Hotel, 2619 Wilshire Blvd.

…Bawls, несмотря на все свои рекламные бюджеты, оказался редкой гадостью и совсем не вдохновляет на подвиги, в следующий раз надо попробовать Tequiza — пиво с гуавой, забирает, говорят, как Tamanohikari, плюс потом не бывает мучительно стыдно за свои антиобщественные поступки.

Сегодня видел Praetorians: испанцы из Pyro все еще настроены с нами на одну волну, по которой передают исключительно серф и временами группу 3Дебила. Напомни мне, когда судьбина занесет в Мадрид, явиться к ним в гости с balalayka, vodka und черным кавьяром: то, что я видел в окрестностях Eidos, может примирить даже с отсутствием надежд на скорую реинкарнацию WH: Dark Omen!.. Подробности позже.

P.S. Думал над твоими соображениями по оформлению. Нарисовать бэкграундом граффити не проблема, но я предлагаю пойти дальше! Видел последний Source (www.thesource.com)?.. Обложку, видимо, надо будет решить в

Praetorians

Жанр: Tactical combat
Дата выхода: 2002 г.
Разработчик: Pyro Studios
www.pyrostudios.com
Издатель: Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Суть

Могучей силы тактическая головоломка в традициях Dark Omen и в декорациях расцвета Империи. Ave Pyro!

Особенности

Принципиально фиксированный изометрический вид при полнейшей трехмерности движка, командование на уровне взводов, феерические взломы замков. Кроме того, когда вы увидите, как фаланга перестраивается в "черепаху", вы поймете, чего недоставало все это время RTS.



стиле тамошних рекламных полос: сверху будет усыпанный фальшивыми бриллиантами (это называется "iced") логотип журнала, сразу под ним — слоган типа "Meet narrators str8 from tha Downtown", а снизу пустим строчку следующего содержания: "Special appearances by: Kool MC Dperry, Masta Sid M, Ice W. Spector & Internationally Selebrated Game Designer Ken-Tha-Man".

Ну, подумаем еще.

23:06:17.05.01

...В прошлом году, когда я писал новостной разворот о Praetorians, воспринимать их вне контекста "bubblegum history" а-ля Microsoft & Ensemble было затруднительно: подходящего дискурса не было. Не то сейчас, когда "Гладиатор" огреб все мыслимые массовые кинопочести: нынче вести в бой фаланги — это, как говорят в Одессе, pure hype. Передадим в ставку что-нибудь вроде этого: "И пусть никто не обманывается намерениями Sierra выпускать по мотивам Gladiator официальную игропродукцию: все знают, что по продолжительности жизни на винчестерах лицензионные поделки на равных соперничают с мотыльками, летящими погреться к огнемету "Буратино"...

В общем, трудно пока сформулировать. Видишь ли, в Pyro не верят в чудодейственную силу трехмерья — и правильно делают, потому что я, пройдя через прошлогоднее горнило Полностью Трехмерных, практически завершил выработку на это словосочетание "давительного" рефлекса, и кому-то могло всерьез не поздоровиться. Самым честным образом, до последнего полигона, трехмерная, Praetorians выдерживает безупречный стиль классической изометрической перспективы! Не веря своим глазам, я тронул за рукав одного из сотрудников Pyro и попросил поклясться на Библии, что без возмутительных свистоплясок камеры мы на сей раз обойдемся. Гражданин включил debug mode и все-таки повертел камерой, после чего на ломаном английском уверил, что в финальной версии игры ничего такого не будет.

Это, коллега, напоминает мне сразу две вещи.

Первую: полуторагодичной давности плакат с изображением юной леди весьма недвусмысленной наружности и искренней подписью "Могу любое, ношу российское!".

Вторую: подлинно великомученическую аскезу, связанную с суровыми самоограничениями, ветхозаветной силы обетами и диетой из сушеных акрид, каковые, если я все правильно помню, в миру называются просто саранчой.

08:06:18.05.01

...Самое ужасное: как раз когда рейс SU322 будет продираться к Шереметьеву через облачность над Гренландией, на Hollywood/Vine родители South Park Трэй Паркер и Мэтт Стоун (Tray Parker & Matt Stone) учинят какой-то перформанс совместно с остатками "Монти Пайтона". Как говорят в Сети (www.mrhatshellhole.com), это "once in a lifetime chance"... Был.

Да, Praetorians. В позапрошлом послании к филистимлянам я не зря вспомнил Dark Omen: всерьез возвращается управление войсками на уровне взводов! Мелочь, которая разом переводит RTS из младшей группы под девизом "Возимся с юнитами" в магистратуру блистательных тактических экзерсисов, отсекая одним хлестким ударом массу ненужных телодвижений по удержанию войск в узде, сбору по лесам запутавшихся в путенахождении дезертиров и тому подобных вещей, которые руководителю обученной армии, а не "сено-солома" крестьянского ополчения, и в дурном сне на полный желудок присниться не могут. Зато в том, что касается боевых построений, игра, в отличие от своей товарки Age of Magic, не вырывает штурвал из наших рук, а галантно отступает в сторону, оставляя нас судорожно вспоминать, почему, скажем, классическая формация "черепаха" так плохо помогает против тяжелой кавалерии.

Бои в чистом поле — феерия без всяких скидок и оговорок. Если бы ты видел, КАК сталкиваются фаланги!.. Хочется уже поставить в плейер что-нибудь героическое, да чтоб с барабанами и духовыми, и подбадривать самого себя криками "Максимус! Максимус!". Короче, не нам объяснять матерым испанцам, что такое маскулин.

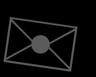
Это как раз то, о чем говорил Перри: к черту игры, которые не делают больно! Разгром армии (безразлично, нашей или вражеской) — зрелище безоговорочно кинематографическое, причем с десятками тысяч живых статистов, как это было принято в монументальных пеплумах шестидесятых... Иногда мне кажется, что технический прогресс — однозначное зло.

"Какая у вас тугая калитка, мистер Эдисон! — Да, но пока вы ее открывали, вы закачали мне 100 литров воды в бак для поливки сада."

21:23:19.05.01

...Не перестаю удивляться, как мистически тесно переплетены между собой игры на нынешней выставке: через дорогу от Medal of Honor показывают Return to Castle Wolfenstein, Sims без остатка растворяют в себе SimsVille, SimGolf и SimМейера, а настроивши замков в Stronghold, можно выйти из загона G.O.D., перейти Figueroa Street и сладострастно погромить замки уже в Praetorians. Все это только подтверждает мою старую теорию о том, что мета-игрой будущего будет глобальное пространство со встраиваемыми модулями... Впрочем, ладно. Будучи написанным на бумаге, это выглядит куда более коряво, чем я себе представлял.

Итак, осады, ядро Praetorians. Взлом фортеции — сложнейший и продолжительный процесс, включающий использование десятков осадных орудий и сотен тактических фокусов, с которыми никогда не столкнутся персонажи, привыкшие к тому, что солдаты посредством золота телепортируются прямо в кирзовые сапоги и отправляются погибать. Веришь ли, по причине слегка завядших рефлексов и ослабшей хватки я попробовал лобовую атаку



с таранами наперевес — и был несказанно удивлен, когда через три минуты ровно был облит и осыпан со стен всякой дрянью и отступил с чудовищными потерями, со втоптанным в пыль самоуважением и свирепым берсеркерским рыком.

Решение оказалось изящным и пришло, как это заведено у Pyro еще с Commandos, с тем самым визуальным эффектом, который голливудские мультипликаторы старой школы любят изображать в виде зажигающейся над головой персонажа электрической лампочки. Элементарно же: на счет раз проводим отвлекающую лобовую атаку небольшим отрядом, на счет два — аккуратно прицепляем к стене неприметную лестницу, на счет три — загоняем на стену особо бойкий отряд мечников, и пока публика внутри замка отчаянно суетится, аккуратно вырезаем лучников, персонал котлов со смолой и прочую нечисть. Дело практически сделано: остается только хирургически выломать ворота и посредством тяжелой пехоты вплотную разобраться с засевшими внутри малодушными ничтожествами.

…Только для того, чтобы обнаружить, что это были лишь дальние подступы к цитадели, внешний периметр.

После всего этого наступает такое ощущение, как будто полдня ворочал мешки с цементом, потом толкал “сотку” от груди лежа, после чего уже страшно напился.

Чего и тебе желаю.

Андрей Ом.

Скар — Гному 15 уровня



ЛУННЫЕ СОБАЧКИ

13:48:18.05.01
Пятый iMac в третьем ряду, пресс-рум, комната 520a, Los Angeles Convention Center, 1201 South Figueroa Street

Дорогой гномик!

К сожалению, я уже забыл твое имя, но уверен, что ты меня помнишь. Еще бы, ведь кто как не я заставлял тебя бесконечно умирать в самых глупых ситуациях, а затем бегать нагишом по всей стране... Вот именно.

Спешу сообщить тебе, что если бы в тот пригожий июньский денек нас не растерзала стая тигров (семь раз подряд!), мы с тобой имели бы неплохие шансы слетать на луну. Нет, я не чувствую себя виноватым за то, что потащил тебя пешком через весь континент и натравил на того циклопа. Надеюсь, и ты на меня больше не злишься. Мир?

Осматривая стенд Sony Online на E3, я внезапно увидел нашу с тобой старую подружку — ту девицу с посохом, что упорно тусовалась в гномьем клубе и позировала для обложек Everquest. Знаешь, несчастную совершенно замучили. Ей всучили в ручки тяжеленный уродливый меч и заставили фотографироваться с потными самодовольными обывателями, выстроившимися в очередь с целью обнять существо женского пола и увековечить сей радостный момент на фотоснимке. К вечеру на истязаемой не было лица. На следующий день процесс повторился. Я вот думаю, может, это какое-то новое наказание — допустим, за убийство стража или использование дырок-багов в коде?

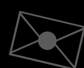
Официально действо называлось “Презентацией третьего официального аддона к Everquest”. Следуя примеру очередной добавки к пенсии Ultima Online, The Shadows of Luclin привносит не только новые земли (целый спутник!) в мир Everquest. Друг мой, грядут серьезные физические изменения. Посмотри внимательно на свой облик, на родные горы, деревья и монстров. С приходом Luclin все изменится. Специально для третьего аддона команда Everquest полностью переделывает все модели персонажей и анимацию, добавляет новые текстуры и графику. Твой мир сейчас выглядит совсем иначе — я видел его новый облик. Пейзажи стали еще более романтичными, ландшафт гораздо богаче, а краски куда насыщеннее. Густая трава теперь покрывает издревле голую поверхность наших земель, а на стволах деревьев появилась новая кора: благодаря mipmapping’у и bump mapping’у эльфы смогут разглядеть каждую прожилку на стволах обожаемых ими многовековых баобабов. Нам, гномам, интереснее с металлом. Новая броня, например, выглядит превосходно: с многочисленными выштамповками (ББ очень любит техническое слово “поднутрения” — ну так бог ему судия) и отчетливым металлическим блеском. Кстати, твое лицо (я уже не могу его вспомнить, прости!) тоже изменится. Sony и Verant подготовили набор более реалистичных, почти фотографического качества физиономий. Ветеранам предлагается единовременный шанс заказать себе новую личину. Похоже на амнистию.

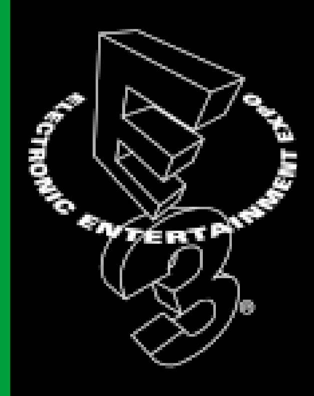
Ты будешь снова смеяться на свой сухой икающий лад, но новый движок действительно продолжает тормозить даже на самых мощных компьютерах. Конечно, полигонов на экране значительно прибавилось, но ведь с технологической точки зрения Everquest по-прежнему не Quake 3! Ну смейся, смейся. Я все равно не услышу этого и не увижу. Возьму и подамся в Anarchy Online, где гномов в жизни не было. Тебе же желаю окончить свои дни тихо и спокойно, в кровати экаунта. Вспоминай наши славные деньки, быть может, я реинкарнирую тебя в EQ2. Если вспомню имя и лицо. Ну, бывай.

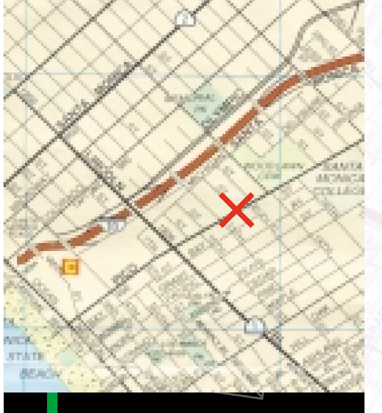
С пожеланиями удачной охоты, твой друг и покровитель

Масса Скар.

Everquest: The Shadows of Luclin
everquest.station.sony.com/luclin
Жанр: Третий аддон к лучшей онлайновой РПГ
Дата выхода: 4 кв. 2001 г.
Разработчик: Verant
www.verant.com
Издатель: Sony Online
www.station.sony.com







Ом и еще 453 товарища — Высшему руководству Infogrames

НЕ МОЖЕМ! (ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО #2)*

00:00:19.05.01

Из помещения Brotherhood Organization of a New Destiny, 6146 W. Pico Boulevard

Дорогие начальники!

Поскольку шахматисты были лишены права высказаться по этим вопросам, мы, как представители "цеха" на высшем уровне, чувствуем себя обязанными забыть о разногласиях и открыто выступить против игры, которая приносила всем — и любителям, и профессионалам — вдохновение и неиссякаемую радость творчества, а теперь прикидывается "Турком" и вообще ни о чем.

И это лучшее доказательство того, что мы не просто команда; мы — команда, состоящая из людей, которые имеют свое собственное мнение. Мы втирались к вам в доверие и стояли, переминаясь с ноги на ногу, в демонстрационной комнате для VIP, все места в которой были забронированы еще за полтора года до E3. В одной из колонок мы пообещали вам, что "закрытые двери", за которыми будет демонстрироваться Unreal II (U2), все равно окажутся открытыми, — и мы сделали это.

(И что? Поймете ли вы когда-нибудь, что пути "Рабочей газеты" и "демократии всей страны" разошлись бесповоротно? Жалкий банкрот демократизма...)

Что бы ни говорил старец, что бы ни думали мы сами,

Legend нельзя было доверять продолжение Unreal!

Волюнтаристское, безоглядное решение Epic может обернуться... Нет, не скоропостижной порчей брэнда (ему уже ничего не), но куда более труднообъяснимыми и фатальными последствиями. "U2 is all about variety", — говорят они нам, показывая в действии первый из миров. "Это будет не обычный FPS, где вы всю дорогу повторяете одну и ту же последовательность действий, НЕТ!" — кричат они страшными голосами и обещают squad based actions, exploration, stealth action, traditional FPS and many more в одном стакане.

(А ведь мы знаем, Женя, по "Твин Пигсу", что если мешать больше двух, то потом заплетается язык и трудно концентрироваться на объективе. Мне не от кого было тебя защищать. Я хочу сказать, что бы ты ни написал, я думаю, мне хочется верить, что мы тут — компания свободных людей, и тебе вольно поступать так, как считаешь нужным... Помнишь, как мы, потея и трясясь, выползали из Vortex Rykers и, глядя в небо, понимали, зачем жили до сей минуты?..

Ничего этого в U2 нет и не предвидится.)

Пройдя горнило Return to Castle Wolfenstein, следя вот этими вот глазами за пулями в Max Payne, щурясь от света lightsaber в Jedi Knight II, мы, возможно, пресытились — но слова "Unreal" и "культурный шок" больше никогда не будут для нас синонимами. Да, там есть пространства. Да, там на самом видном месте жрут чей-то труп мелкие, неприятные земноводные гаденыши. Но небо и вода... Ужасны. Да, это ранняя стадия, да, не до конца обкатанный движок, но игра похожа на консольный порт!! Из земли торчит трава, выглядящая хуже, чем в Myth III; редкие деревья похожи на палки; а мутные текстурки... (Нет, Женя. Никакой высшей справедливости не существует.

Путин не помазанник божий,

а просто один из возюкающихся в грязи борцов, который в данный момент оказался сверху.)

Потерять в лице U2 графический шокер, ultimate visual asskicker, нам было тяжело. Еще тяжелее будет терять размах, расставаться с крыльями.

Видите ли, ступившего на путь сомнительных новаций уже не остановить: вставив в игру пять враждебных чужепланетных рас вместо милых нашему сердцу маньяков скаарджей (эти, впрочем, тоже на месте), сделав героя не з/к, а милиционером и намешав в сюжет погуще трансгалактических корпораций и прочих глупостей, Legend УЖЕ совершила чудовищную ошибку. Но вместо того чтобы покаяться, посыпать голову пеплом и вымолить прощение, она пошла по пути дикой ереси еще дальше: теперь игра разделена на миссии общим числом более 25 штук. Иными словами, Unreal теперь не путь самурая через дебри чужой планеты, не история одиночки, выступившего против целой расы чешуйчатых садистов, а... Серия эпизодов класса

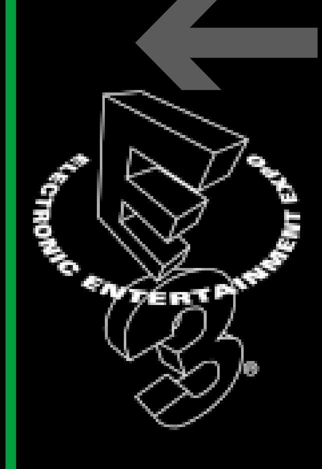
"принеси портвейна — вынеси мусор — пшел вон".

Совершенно верно — просто набор карт, между которыми необходимо возвращаться на базу и выслушивать там наставления командира, которые, как мы подозреваем, даже нельзя будет "промотать" по пробелу. Игра, в которой нельзя жить, — ее можно будет только проходить. ("Мысль" #1 читал. Воображаю, сколько ясности и бодрости внесет среди рабочих даже один только факт совместного выступления вчерашних противников, сколько смуты и хаоса посеет в рядах ликвидаторов. И всякий порядочный человек скажет, что это будет невыносимо.)

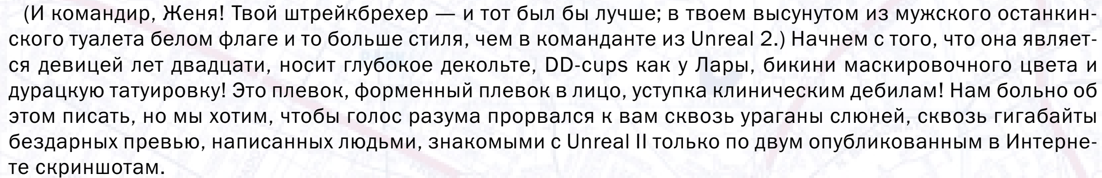
Unreal 2
www.unreal2.com
Жанр: FPS
Дата выхода: 2002 г.
Разработчик:
Legend Entertainment
www.legendent.com
Издатель: Infogrames
www.infogrames.com

Суть
Сиквел революционной игры, который, определенно, пошел в совершенно неверном направлении.

Особенности
Шеф, все пропало! Эпизодические миссии вместо эпика. Изучение татуировок на скаарджах вместо яростных боев с ними же. Необходимость подчинятьсяларообразной пигалице с идиотской прической. Здравствуйте, господин Альцгеймер. И вы, мистер Паркинсон, тоже здравствуйте.



* В сочинении материала активно помогали: "Генератор открытых писем" (www.zema.ru/service/openletter), верная кофеварка и мобильный телефон Ericsson T28.



(И командир, Женя! Твой штрейкбрехер — и тот был бы лучше; в твоем высунутом из мужского останкинского туалета белом флаге и то больше стиля, чем в команданте из Unreal 2.) Начнем с того, что она является девицей лет двадцати, носит глубокое декольте, DD-cups как у Лары, бикини маскировочного цвета и дурацкую татуировку! Это плевок, форменный плевок в лицо, уступка клиническим дебилам! Нам больно об этом писать, но мы хотим, чтобы голос разума прорвался к вам сквозь ураганы слюней, сквозь гигабайты бездарных превью, написанных людьми, знакомыми с Unreal II только по двум опубликованным в Интернете скриншотам.

(С упомянутой лахудрой, Женя, похожей на обитательницу обочины вечернего Ленинградского шоссе, придется-таки вести переговоры посредством того, что в Legend принято стыдливо называть “conversation engine”. Кому как не тебе знать, что это означает на деле! Кому как не тебе пристало бы заявить об этом с экрана!

Короче, ради ребят из корреспондентской, которые слепо идут за тобой в никуда,

как крысы за гаммельнским дудочником,

я вынужден заявить:) система переговоров и приказов “в ноль” содрана из Kingpin, в целях ложной скромности визуально мимикрировав под диалоговые опции классических квестов LucasArts. Натренировавшись препираться с декольтированной соплячкой, мы, предположительно, сможем посредством той же системы управлять в бою взводом — да вот только захотим ли?.. Попробовав свободы, снова добровольно защелкивать на себе наручники и отправляться в обезьянник?!. А ведь ничего не попишешь, потому что завтра придут и за тобой и тоже заставят нажимать “1” (взвод 1), потом опять “1” (боевые приказы), а потом “4” (“прикрывайте меня”) только затем, чтобы заставить болванов-ботов двигаться...

И вот, не успев толком осознать ужас, нет не ужас — обыкновенную мерзость происшедшего, мы уже бежим по alien installation, сработанной в самом что ни на есть обывательском стиле (нездоровые зеленовато-бурые цвета, псевдоорганические двери-мембраны, характерные “инопланетные” бугорки на стенах), выполняя “миссию инфильтрации” и чувствуя себя при этом провалившимися в форменный Elite Force. Мы издаем дурацкий слоновий топот, а двери перед нашими носами открываются с отвратительным лязгом — но вам и этого мало. В наших руках сильно поправившийся Enforcer, а за пазухой — еще 15 единиц оружия, по виду которого принципиально невозможно определить, что в следующую секунду вылетит из его ствола. Это может быть зеленый шарик, а может — и синяя полосочка. Вы говорите нам, и мы вынуждены верить, иначе все это совсем потеряет смысл, что в финале будет и bio-weapons, и psionic weapons, и leech gun, вытягивающий жизненную силу из прохожих, и даже hunter-seeker drones. Но слеп тот, кто не видит за этим самоварным золотом, за этим ярмарочным блеском духовной нищеты, попытки угнаться за дремлющей на своем Олимпе Half-Life, глубокого непонимания основной философии Unreal.

Вы, играя на внешний эффект, стреляете во все окрестные стены — и наслаждаетесь эффектом, более приставшим не благородному оружию, но банальной электросварке.

Вы показываете ребятам

огнемет — гвоздь программы.

Они разевают рты, они думают, что ничего не видели краше, но вы ведь специально не показывали им Return to Castle Wolfenstein, верно?.. Зачем им знать, что жалкая пукалка из вашего Unreal 2, каждый выстрел которой должен, по идее, сопровождаться проигрыванием .wav-файла с репликой “Oh Terrance, you farted!!”, не стоит ломаного яйца и выеденного гроша в сравнении с дьявольским инструментом поджарки фашистских зомби! Сводите их на экскурсию в Grey Matter, дайте им послушать свирепый рев настоящего огнемета, пусть они посмотрят, как пламя щедрым мазком выписывает в воздухе импрессионистский полукруг. Потому что иначе это билет в один конец. Заметьте, что при этом мы ни слова не говорим о вашем аниматоре, который занимается прорисовкой сцен гибели и которому лучше было бы плотно засесть за Kingpin, No One Lives Forever и прочую классику — за полным списком обращайтесь в любое время по прежнему адресу.

Да, вы издали, сквозь оптический прицел, показали им роскошного, без малейшего намека на стыки полигонов, блестяще анимированного скаарджа — но зачем это? Зачем манить их, неразумных, вкусной конфеткой, объясняя при этом, что вместо смертельных боев им нужно будет внимательно рассматривать узор его ритуальной татуировки, потому что в некоторых миссиях определенные кланы чешуйчатых будут их союзниками? Это подло — другого слова у нас нет. Для вас это закончится очередной суммой на счету и личными яхтами (но попробуй иногда подумать о ребятах, Женя. Просто для разнообразия)...

Кроме того,

мы чувствуем какую-то моральную ответственность за людей,

которые приходили из-за нас, в связи с нами, к нам и т.д. Поэтому мы это написали. Потому что мы считаем, что то, что происходит, абсолютный беспредел. Мы потеряли смысл и цель, потому что сами и смысл, и цель изменили. Это отвратительно — и по форме, и по содержанию. Почти в той же степени, что и показанный вами под занавес пример multiplayer-уровня: болтающиеся в пустынном космосе сонмища астероидов, каждый из которых, по вашим уверениям, по размерам примерно равен одному уровню из первого (и теперь единственного) Unreal. Вспомните, как вы вытягивали из рукава отвратительно аляповатую светящуюся штуковину и подтягивались на ней к астероидам, улыбаясь блестящими от фуа-гра губами и говоря, что ничего подобного многопользовательские шутеры до сей поры не видели, хотя повидать они успели многое. Мы прочли и поняли, что это не ошибка, не чья-то плохая шутка, что это вы, мы поняли по стилю. Это не преступление. Это хуже.

В эти минуты мы не только сверяем наши часы, мы сверяем наши помыслы и чувства, сверяем ожидания — наши ожидания с тем, что мы имеем в действительности.

Андрей Ом (и еще 453 подписи).

Everquest: The Shadows of Luclin

Unreal 2

Картинка здорово смахивает на коллаж, но на самом деле все ее компоненты абсолютно натуральные: и модель, и трава, и деревья. Другое дело, что их свалили в один шот.







У близнецов-гномиков крайне потерянный вид. Вот что делает с людьми facial animation!



Не кажется ли вам, что военная форма будущего подозрительно похожа на купальник настоящего?..

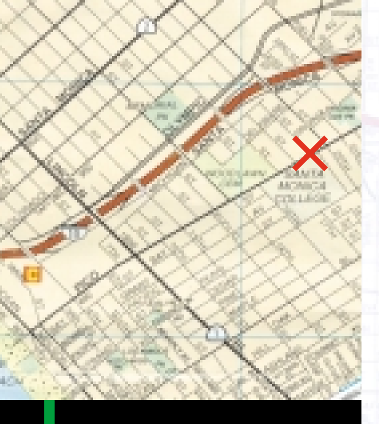


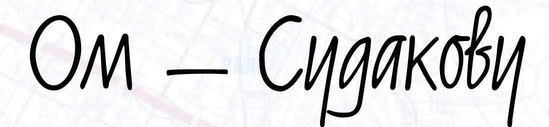
Билл Роупер (Blizzard) в совершенстве владеет актерским мастерством. Правильная стойка, правильный ракурс, правильная хватка приза.



А вот и якудза. Остальные вражьи расы не выглядят и вполовину так впечатляюще — поверьте на слово, ибо по соображениям секретности их запрещено запечатлевать на скриншотах.









HORROR

17:00:19.05.01
Магазин комиксов Children's Book World, 10580 1/2 Pico Blvd.

Simsville
www.simsville.com
Жанр: Симулятор провинциального городка
Дата выхода: 2002 г
Разработчик: Maxis
www.maxis.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com

Дорогой Михаил Станиславович!
Как Вы и просили, рассказываю о самой ужасной игре шоу, при виде которой, теряя подгузники, с визгом разбегалась всякая приставочная сволочь вроде Parasite Eve 2 и Devil May Cry.

Называется Simsville.

Безотчетные сомнения и странные опасения, терзавшие меня на протяжении всех проведенных за разными воплощениями The Sims часов, стремительно отлились в бронзово-отчетливый панический ужас перед Simsville. Это чудовищное, болотное мещанство с обоями в цветочек, слониками на пианино и тошнотворными уменьшительно-ласкательными суффиксами в каждом слове. Это город Безнадега, штат Мэн. Линчевские карлики и прочая нечисть, доведись им пожить в Simsville, однажды самопроизвольно засунули бы себе в рот ствол охотничьего ружья и нажали бы пальцем ноги спусковой крючок. А вы говорите, Resident Evil.

...Вот Вергилий этого провинциального ада, вице-президент Maxis Люси Брэдшоу (Lucy Bradshaw), показывает мне странную, игрушечную трехмерность городка: вращаемая поверхность словно бы не вырублена из полигонов, а написана масляными красками посредством кисти из беличьего хвоста. Это, друг мой, FSAA. “Англия, Англия”: “Пока вы идете, мы уже пришли”. По прямым улочкам бегают дети и собаки, причем последние имеют теперь все параметры стандартного симожителя: усталость, голод, желание веселиться и зеленые плюсы вокруг головы. “Dogs are people too!” — сама об этом не догадываясь, изрекает манифест победившей политкорректности милейшая Люси. Да-да. А также свиньи, инфузории-туфельки и лошади Пр.Жевальского.

Под Люсиными наманикюренными пальцами стремительно вырастает типичная субурбия с сусальными домиками, газонами, аптекой и кегельбаном; при этом к последнему стремительно начинают съезжаться пикапы, начиненные местными лебовскими. Видите ли, Михаил Станиславович, процентов 80 всех потребителей игр в мире — обитатели таких американских Мухосрансков, и Maxis не без оснований рассчитывает, что каждый из них не сможет больше жить без симулятора родной деревни...

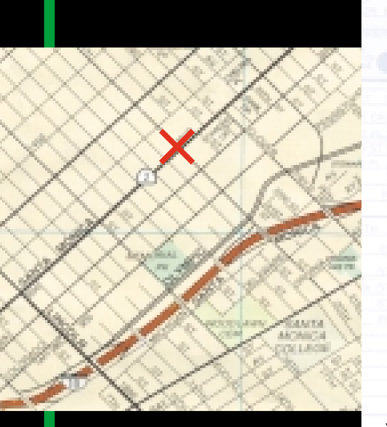
Пока я думаю эти горькие думы, макроблагоустройство завершается полной победой и уступает место микро: во двориках расставляются собачьи (простите, людские) будки и баскетбольные кольца, а по углам улиц возводятся монументальные гидранты, на которые так любят наезжать герои дешевых “экшенов”. Такие, однако, здесь не водятся: местные жители чинно водят свои пикапы в строгом соответствии с ПДД. Ужас, говорю же, кромешный.

Как ни странно, многие обитатели душной утопии испытывают противоестественное желание работать, — для таковых безумцев за городской чертой возводится уютный заводик с трубами и засеиваются озимыми поля. Что характерно, Люсьена расположила кегельбан и промышленность на разных концах карты — очевидно, чтобы не сворачивали по пути в поле. Впрочем, о чем это я...

Так в чем ужас-то, спросите Вы меня в своей обычной наивной манере, стреляя мышью в голову очередному зомби?.. В том, что это затягивает. И еще в том, что из The Sims можно будет импортировать в Simsville сохраненные семьи. Скоро все это выйдет из-под человеческого контроля, Михаил Станиславович, и тогда вы все горько пожалеете, что отдали “Игру года” Известно-Кому.

Я предупредил.

Андрей Ом.



Скар — Московскому зоопарку



В ЗАЩИТУ ПАРНОКОПЫТНЫХ

20:31:19.05.01
Зоомагазин Amazon Reinforest Pet Shop, 7505 Santa Monica Blvd.
(северо-западный угол Santa Monica и Gardner)

Уважаемые работники родного зоопарка!
Пишет вам человек, вынужденно далекий от природы и ее обитателей, но глубоко сочувствующий любому живому существу, будь оно млекопитающим, рептилией, птицей, рыбом или насекомой.

Правда, гадов я не люблю.

Мне хотелось бы рассказать вам о бедственном положении наших меньших друзей здесь, в Лос-Анджелесе, штат Калифорния. Когда моему взору открылся крохотный зоомагазин в одном из самых престижных районов города,

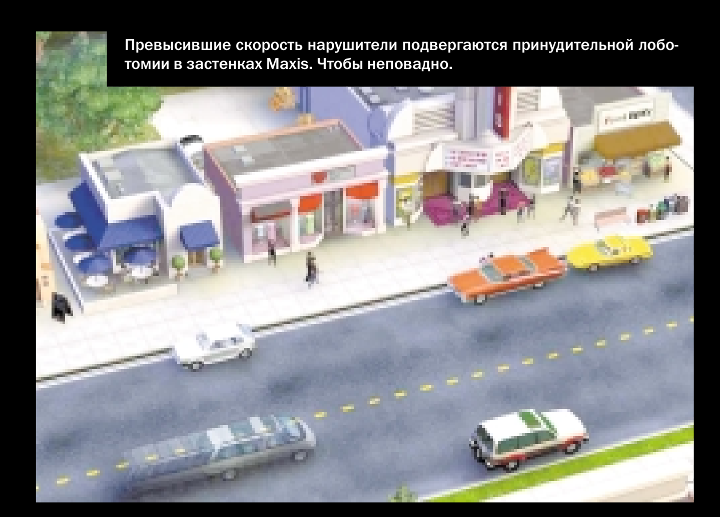


Simsville

Dungeon Siege


Как водится, к центру нехитрых деревенских развлечений съезжается люд на мотороллерах и с семечками.


Калинов мост, каким его представляют наши западные коллеги. Даже на этом скриншоте отчетливо видна бедность анимации: ее слишком мало, ее кадры вынужденно повторяются.


Превысившие скорость нарушители подвергаются принудительной лоботомии в застенках Maxis. Чтобы неповадно.


Модели действительно выполнены отменно. Посмотрите хотя бы на щиты!


Для того чтобы считаться аутентичным симулятором Подмосковья, игре все-таки не хватает некоторых важных вещей — в частности, трехметровых бетонных забров.


Когда в партии восемь человек, борьба с монстрами приобретает эпические масштабы, плавно подталкивающие Dungeon Siege к жанру варгеймов.

Dungeon Siege

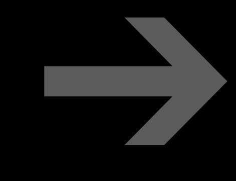
www.dungeonsiege.com
Жанр: Клон Evil Islands
Дата выхода:
Осень 2001 г.
Разработчик:
Gas Powered Games
www.gaspowered.com
Издатель: Microsoft
www.microsoft.com/games

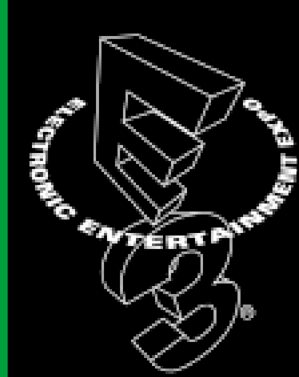
Суть

По поводу "клона" шутим. Dungeon Siege действительно внешне похожа на "Проклятые земли", но на деле — суровая action/RPG с крохотными вкраплениями зачатков тактики пережившей смерть Total Annihilation.

Особенности

Потрясающе удобный, хотя и не слишком красивый интерфейс. Развит институт формаций и групповых маневров.





на глаза навернулись слезы. Уже довольно взрослые щенки и прочие крупные животные сидели в тесных, похожих на хлебницы (да-да, отечественные хлебницы!), клетках, где с трудом могли развернуться. Шумная толпа посетителей пыталась потрогать каждого руками, накормить жвачкой или попкорном. Грустное зрелище.

А вчера, будучи по долгу службы на компьютерной выставке E3, я стал свидетелем еще более грубого и безжалостного отношения к нашим четвероногим помощникам. Знакомясь с компьютерной ролевой игрой Dungeon Siege (издатель Microsoft, лидер проекта Крис Тэйлор (Chris Taylor) — адрес этого человека мне неизвестен, но обещаю найти!),

я был потрясен цинизмом,

с которым авторы игры отнеслись к обыкновенному маленькому ослику, милейшей бессловесной твари, грустному другу гостеприимных жителей Кавказа.

Должен сразу признаться: сей Dungeon Siege очень смахивает на нашу родную компьютерную игру "Проклятые земли", где бедным зверюшкам тоже досталось на орехи. Разработчики заставляли пользователя разбивать головы волкам, кабанчикам, медведям и прочим, вообще говоря, безобидным и миролюбивым обитателям средней полосы России. Так вот, графическим движком и внешним видом Dungeon Siege почти неотличима от Evil Islands (EI), как на Западе величают "Проклятые земли". Близнец, ей-ей. Младший братик. С одной стороны, приятно: отечественные игростроители со своим релизом почти на год опередили именитых западных игроробов. С другой стороны, обидно. Ведь Dungeon Siege обещает быть очень хорошей игрой, но уже, увы, неоригинальной и претендующей на обидную кличку "клон".

Можно я еще немного расскажу о Dungeon Siege и лишь затем коснусь печальной судьбы грустных осликов? Спасибо. Работа игровой камеры действительно подозрительно похожа на образец из Evil Islands. Да и лесистые ландшафты с преобладающими елями и мощными дубами заставляют вспомнить о родной березовой сторонке. Чистенькие и игрушечные на вид, елочки деловито и в такт раскачиваются из стороны в сторону, журчит ручеек, трещат кости. Да, кости! В этой РПГ

огромное количество немотивированного насилия.

Скриптовые сценки на движке смакуют кровавые сюжетные подробности. Героиня Dungeon Siege (в принципе, можно играть и мужчиной) отлучилась в соседний лесок по своим женским делам: спилить пару деревьев, дров нарубить. А в это время злые зеленые человечки (в толпе англофонных лоботрясов за моей спиной их называли гоблинами) зарубили старичка-отца нашей девицы. Вернувшись и выслушав последние хрипы папаши, девушка взялась за наведение порядка и справедливости.

Теми же самыми варварскими методами! Ее крестовый поход начался с методичного обыска всех домов деревни. Хотелось бы отметить, что в каждый из них можно войти, транзиция в помещение не требует дополнительной подгрузки, а внутреннее убранство выполнено с уничтожающей тщательностью и, можно сказать, красотой. Игровой мир вообще отличается педантичностью детализации, напоминая ветеранам лучшие части Ultima.

Безусловно, комплимент.

Тем более что мир интерактивен, а многие его объекты разрушаемы или даже поджигаемы. Подбирать и складировать предметы в Dungeon Siege потрясающе просто. Вот они вываливаются из сундучка или карманов поверженного противника — и немедленно выкидывают флажки-бирочки! Поднимай-не-хочу.

Вы все еще со мной, любители живой природы? Потому что речь, наконец, зайдет о возмутительной судьбе печальных осликов. Эти мирные, чудесные существа, ничего не подозревая, пасутся в своих загончиках и даже не предполагают, что в следующий момент могут быть отправлены в поход против мирового зла! Именно так: загрубевшие от оружия руки хватают осликов за узду, накидывают им на спину мешки и тащат с собой в преисподнюю — через леса, города, поля, горы, долы и даже подземелья.

Бедные, несчастные ослики!

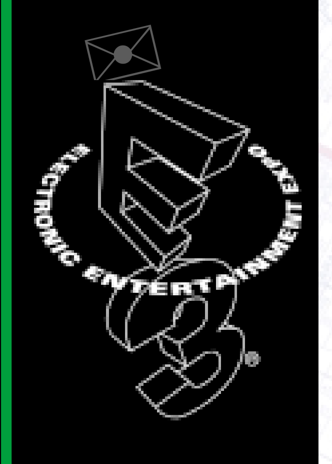
Им приходится учиться защищать себя от нечисти, так и норовящей прикончить несмышленое четвероногое существо. Поэтому когда какой-нибудь неприятного вида варвар подходит к животному с самыми черными намерениями, он неожиданно получает в лоб копытом и выбывает из соревнований по состоянию здоровья.

А сколько всего носит на себе маленький ослик! Посмотрите на его inventory-экран, и вы увидите, что он в три раз больше инвентории человеческих соратников нашего парнокопытного героя. К слову, удивительно функциональный интерфейс игры позволят выводить на экран инвентории сразу всех членов партии игрока, делая обмен предметами и экипировку занятием приятным и донельзя простым. Дорогие работники зоопарка, такого удивительно дружественного игрового интерфейса давно не видели даже мы, инвалиды умственного труда! Пусть шрифт напоминает некоторым о временах DOS и текстовых редакторах тех лет, зато все валяющиеся на земле вещицы можно погрузить на ослика предельно незамысловатым образом: обвести рамкой и "скинуть" курсором на фигурку животного. Наверное, вы (а в особенности дядя Вася Колин, ухаживающий за гиппопотамами) не поймете причин моей радости, но это уже не столь важно. Гораздо важнее, например, способность интерфейса заново снаряжать в опавшее было оборудование сраженных в бою героев.

Здесь мы подходим к самому трагическому моменту повествования.

Фанаты осликов, заткнитесь!

Война есть война, каждого участника боевых действий могут убить. К счастью, разработчики игры не хотят доставлять игроку слишком много неудобств и предваряют смертельный исход потерей сознания. Персонаж умирает только в самом крайнем случае, если атака во много раз превосходит запасы его жизненной энергии. И из павшего вылетают все пожитки. И что вы думаете? После боя верните коллегу к жизни соответствующим заклинанием, попросите его подобрать свое хозяйство с земли... и он самостоятельно оденет и экипирует себя именно так, как это было до скоропостижной кончины. Думаете, животных это не касается, уважаемые поклонники четвероногих? Надеетесь, что ослик отмучается, попав под горячую лапу какой-нибудь гарпии? Не тут-то было. Животину



тоже восстанавливают — буквально из пепла. Нагружают поклажей и снова тянут вперед. Таким образом, осликам было отказано в единственном прибежище от всех бед, смерти.

Маленькие лошадки будут тащить свою поклажу ВЕЧНО.

Кабы не жестокое обращение с осликами, Dungeon Siege можно было бы назвать хорошей, даже выдающейся РПГ. В ней смешиваются два жанра — RTS и RPG. Из стратегического прошлого своих создателей Dungeon Siege позаимствовала всевозможные хитроумные построения, боевые порядки, типы атак и полезнейшие скрипты. Что вы скажете об AI, под управлением которого ваши воины самостоятельно заходят с фланга и атакуют занятого оставшейся частью вашей партии противника со спины? Каково мнение по этому вопросу дедушки Николая Васина, подрезающего крылья попугаям ара? А может ли тетя Дуся Смирнова из вольера белых медведей по достоинству оценить скрипт, в соответствии с которым любой член вашей команды опять-таки самостоятельно бегает по округе и собирает все выпавшее из растерзанного врага оборудование? Вот.

Вы только о глупых ишаках и думаете.

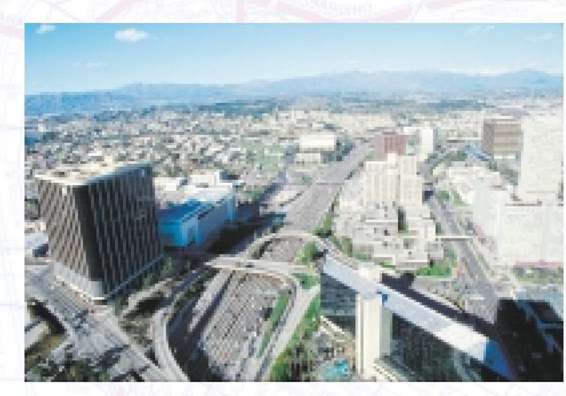
А до настоящего искусства вам нет дела! Уважаемые работники зоопарка, больше писать я вам никогда не буду — особенно людям, занятым в террариуме.

Скар, просто Скар.



Ом* — Game.EXE, журналу про игры





“А ВЫ НА РОЖИ ИХ ПОСМОТРИТЕ!..”

Здравствуйте, редакция журнала Game.EXE!

Ваш журнал я покупаю давно и мне в нем все нравится, кроме авторов. Особенно раздражает мой однофамилец Андрей Ом со своим посмодернистским бредом про интертекстуальности.

Ну да ладно. Я хочу рассказать вам страшную историю. Вчера мне явился дух старой Bullfrog. Это когда еще Мулинеукс (вероятно, речь идет о Питере Молиньё. — **Прим. ред.**) был, а бесконечных каруселемагнатов, наоборот, не было. И понятно, что это нарочно — потому что Mucky Foot почти вся ушла из Bullfrog как раз когда там не было магнатов и был Мулинеукс.

Так вот в Startopia (это она как будто дух) вы сразу почувствуете себя как дома, а точнее как в Theme Hospital (как вы любите говорить, TH), про которую я написал вам шесть штук статей, но вы ни одну из них не напечатали. Тоже можно строить комнаты из голубых чертежей, расставлять внутри кровати с унитазами. И получать за это прибыль. А еще можно строить мусороперерабатывающие заводы и еще тыщу зданий. Хранятся чертежи в специальных коробочках, которые можно развернуть, покрутить, выбрать место, а потом снова свернуть или даже продать если захотите. Все это очень просто и очень приятно. И как будто попал в прошлое лет на пять назад, когда деревья были выше и мороженое холоднее.

И как в TH, по окрестностям бродят уродцы, на которых весело и смешно смотреть. Рас 9 штук. И с каждым надо возиться и строить отдельные апартаменты со специальной мебелью. А то если им не угождать, они уйдут к конкурентам и перестанут нам деньги платить. И это очень плохо. Есть инопланетяне, которых можно нанять за деньги и они будут работать на мусорозаводах. А есть другие, которые похожи на Джаббу Хатта — они не работают, а только тратят привезенные с собой деньги. Они мне нравятся. Потому что можно настроить пивных ларьков и на них заработать денег. Которые все равно пойдут на зарплату скромным труженикам мусорозаводов. И это НЭП называется. А контролировать все можно очень удобными и хорошими диаграммами. Их как будто сам Мулинеукс рисовал, настолько все похоже на ранний Bullfrog и знакомо.

Поскольку все происходит в такой цилиндрической трубе, то поверхность покатая, как в “2001: Космическая одиссея”, которую я, правда, не смотрел. Когда мы загадим своими строениями и инфраструктурами чистый кусок станции, то переползаем в соседний. Для этого надо открыть большую железную дверь, которая лязгает и сыплет искрами. Все это очень красиво выглядит и обладает хорошей графикой.

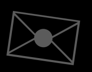
А, я забыл: интерфейс управления в игре очень хороший и почти не здоровается с клавиатурой. Особенно удобно реализованы экспиременты с ландшафтом в Biodeck. Но о нем я вам расскажу только в рецензии, потому что это очень интересно. А сейчас просто времени нет. И места. Ждите рецензию!

Так вот, за открытой дверью могут обнаружиться враги. Тогда мы выбираем в опциях меню пункт “война” и начинаем их стрелять синими молниями из специальных солдат и охранных башен. А башни мы предусмотрительно построили чуть раньше. Но мне это все очень не понравилось, потому что сразу начинается нездоровая суета. И управление войсками никакое, то есть его почти нет, а на уровне первого Dungeon Keeper. А какое же это управление. Так, барахло. И все это явно игре не нужно. Потому что где вы видели в TH и других очень хороших стратегических играх бои? Их не хочется, потому что хочется строить, а не воевать — настолько здесь все по-домашнему.

StarTopia
www.eidosinteractive.com/gss/legacy/startopia
Жанр: RTS/Градостроительный симулятор
Дата выхода: Июль 2001 г.
Разработчик: Mucky Foot Productions
www.muckyfoot.com
Издатель: Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

* Другой, правда же, другой, наш так не умеет! Рядовой читатель, однофамилец героя, почти полный тезка. Наш “Георгович”, а этот — “Иванович”, как он сам три раза подчеркнул (хотя проверить это, как вы понимаете, мы не можем — к сожалению). Короче говоря, электронное письмо пришло самотеком, спустя три дня после появления в Интернете демо-версии игры. Орфография с пунктуацией публикации исключительно оригинальные. Мы лишь добавили от себя “системную” информацию о StarTopia, что приведена выше. Ради публикации этого письма, оказавшегося столь в ТЕМУ, пришлось даже отставить в сторону материал А.Ома (нашего). Последний (не материал, а Ом) обиделся, конечно (слегка), но задумку понял. Поймете ли вы, дорогие читатели?

Многое в игре я сделал бы по-другому. Почему всего десять миссий и все такие простые? И убрать подсказчика, который все очень подробно разжевывает. Зато очень хорошо, что миссии можно не заканчивать а прямо так дальше и играть сколько угодно. Игра почти совсем на нас не давит, а разрешает делать так, как нам удобно. И это есть очень хорошо.



Здесь я заканчиваю свою статью. Если вы хотите, чтобы ваши читатели продолжали вас покупать, то измените стиль написания всех статей, выгоните нафиг в шею моего однофамильца Андрея Ома и расскажите, кто такой на самом деле господин Пэжэ. И начните вкладывать в журнал постер без дырочек для скрепок! А когда вы пишите в статьях шутки, то добавляйте смайлики, потому что ваши шутки не понимает никто.

Остаюсь ваш преданный читатель (между прочим, золотой медалист этого года!)

Андрей Иванович Ом ака Dark King of The Black Night.

Скар — Сереге, личному тренеру по физкультуре



СИЛА — ЕСТЬ!

07:09:19.05.01

Спорт-клуб Beverly Hills Health & Fitness, 8301 Beverly Blvd. (угол Beverly и Sweetzer)



Freedom Force
www.myfreedomforce.com
Жанр:
Эксцентрическая РПГ
Дата выхода: 2002 г.
Разработчик:
Irrational Games
www.irrationalgames.com
Издатель:
Crave Entertainment
www.crave.com

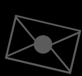
Привет, Серега.

Ну что там в итоге с челюстью, вставили? Я все вспоминаю тот неприятный случай с упавшей штангой. Не сердишься? Чесслово, я же не думал, что ты возьмешься за гриф, не проверив замки... Ну, в Склифе хорошие доктора (медсестры, надеюсь, не хуже, а?). Крепись — будешь.

Короче, видел я тут игруху для пацанов наших, из зала. Помнишь, они реального такого крашеного парня в темных очках вспоминали, спрашивали, что такое “When it is ready”? Так вот, я для них отличную забаву нашел. Freedom Force называется. “Фридом форс”. Запомни.

История о том, как с неба на город просыпалось волшебное вещество и наделило обычных людей сверхспособностями, мне нравится всем, кроме внешнего облика этих счастливчиков. Понимаешь, они все как минимум мистеры и мисс Вселенные — как минимум. Так что либо этот город является многомиллионным поселением культуристов, либо здесь дело не чисто.

Чтобы таким простым ребятам, как обитатели нашего зала было проще проникнуться игрой, авторы стилизовали ее под конструктор Lego. Зайди в комнату к своим детишкам, встань прямо над их чудовищными постройками из “Лего” и, вытянув шею как можно сильнее, взгляни на все это безобразие сверху вниз. Такая вот во Freedom Force картинка. Угловатые дома неестественных цветов, прямые, как стрела, улицы, минимум “живых” объектов. Натуральный конструктор.



Кто может жить в игрушечном городе? Конечно, персонажи комиксов. Они выглядят еще более неестественно: нарисованные цветными карандашами фигурки посреди попугайских пластиковых строений. Когда они бьют кого-то, обозначающие силу атаки циферки появляются в рваных комикс-звездочках. Шрифты диалогов и меню выдраны из тех же источников, причем позаимствованных в архиве год этак за 1960-й. И никаких других спецэффектов! Поэтому даже когда кто-нибудь из команды гипермускулистых суперкачков бросает молнию, она поражает цель с глухим ударом магазинного ценника по твоему кошельку.

Зато как они дерутся, эти бумажные исполины! Излюбленный трюк наших героев выглядит следующим образом. Берешь в руки ближайший грузовик, держишь его над головой и аккуратно выглядываешь из-за угла — чтобы не спугнуть врагов. Затем осторожно, не слишком звякая рессорами, подходишь поближе со спины. И бросаешь машину прямо на не ожидающих автомобильного града негодяев! Процесс повторяется по мере надобности. Единственное, о чем я жалею, — разработчики до сих пор не сделали небоскребы и прочие дома разрушаемыми. А ведь обещали.

Из выставочного комплекса я вышел полный новых идей. Подошел, взялся за передний бампер своего “Форда”, дернул... Знаешь, Сергей, мне надо чаще появляться в зале. А ты должен относиться ко мне построже. Приеду и из аэропорта — прямиком к тебе.

До скорой встречи, твой хиляк

А.В.

StarTopia

Freedom Force

Можно пролететь сквозь стену и удалиться в открытый космос: движок поддерживает подобное масштабирование, не моргая ни единым глазом.



Бабах! Самый пафосный из героев, Minute Man, получает железной лапой поддых.



Наши наймиты отличаются парящими над головами логотипами: своего рода нимбы общества потребления. Бесхозные алиены нимбов принципиально лишены.



Шустрый робот выскочил из-под падающего такси. Придется атаковать вручную.

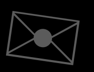




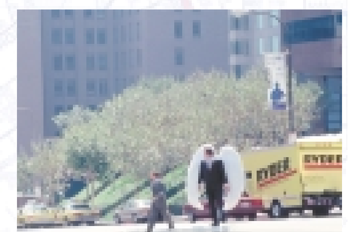
Цель демонстрационной миссии — вылечить подхватившего какое-то экзотическое непотребство инопланетного посла.



Однояйцевые тройняшки-близнецы наводят хаос в спальных районах.

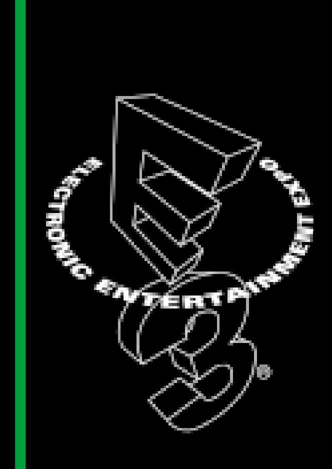


Ом — Комитету по делам кинематографии



СУПЕРМЕНЫ (ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ МЕЛОДРАМА)

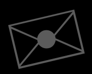
В главных ролях:
Уоррен Спектор (Warren Spector, гений, multiple Academy awards winner) — У.С.
Харви Смит (Harvey "Witchboy" Smith, project leader Deus Ex и Deus Ex 2, без пяти минут гений) — Х.С.
Da Cool Russian journalists, коллективный разум. В конспирологических целях — .EXE.



У.С. (бережно придерживая .EXE-награды за свою легендарность и сюжет Deus Ex): А журнальчик даете?
.EXE выражает недоумение.
Х.С.: Дайте ему, он же зверь — по-русски читает!
.EXE, находясь в крайней степени изумления, протягивает журнал.
У.С. (открывает наугад, попадая, как то и положено гениям, на страницу с собственным поясным фотопортретом, читает по-русски): "Работать в индустрии целых восемнадцать лет и не сойти с ума?.." Really.
.EXE, прислонившись к настенным логотипам Eidos, молча сползает вниз.
Х.С. (пользуясь замешательством): А вот у нас здесь Deus Ex для PSX2, хотите посмотреть?
.EXE (выйдя из прострации, хором): НЕТ!!! Коллеги, верните нам смысл жизни: скажите, что все неправда, что Deus Ex 2 и Thief 3 не делаются специально для консолей, как о том ползет страшный слух!
У.С.: Да глупости это все... Нет, вы, конечно, в курсе, что бизнес становится жестче, поэтому мы не можем не планировать консольные порты обеих игр. Но никто не переубедит меня в том, что от Deus Ex можно получать удовольствие, пользуясь вместо клавиатуры и мыши геймпадом.
Х.С.: Еще раз: Deus Ex 2 и Thief 3 разрабатываются на и для ПК! В этом году, к сожалению, мы не сможем показать вам ничего интересного, но уже в следующем — с нашим удовольствием. А еще лучше, приезжайте к нам в Остин со списком своих пожеланий по играм — пока мы в стадии препродукции, все будет учтено.
.EXE всем своим видом выражает готовность ехать в Остин, штат Техас, хоть сейчас.
У.С.: Вам важно знать одну вещь: я терпеть не могу сиквелы. Сама мысль производить по второму-третьему разу примерно одно и то же — новые уровни, новое оружие и прочее мелочи — для меня отвратительна. Именно поэтому обе игры будут абсолютно новыми.
Х.С.: А я могу гарантировать, что новые алгоритмы искусственного интеллекта уложат ваши челюсти на пол: над ними работают бывшие сотрудники покойной Looking Glass, а это о многом говорит.
У.С.: We really want to boom!
.EXE не нуждается в переводе и безоговорочно верит, что они таки boom.
Х.С.: Вы, может быть, опасаетесь некоторой похожести наших сиквелов друг на друга?.. Здесь все в порядке, мы используем некоторые смежные вещи вроде одного на двоих алгоритма освещения, но дальше этого сходство не зайдет.
.EXE: Вернувшись к Deus Ex 2... Мы уже писали (вот здесь, см. журнал), что после оригинальной игры, фактически, библии конспиролога, у вас не слишком много пространства для маневра. Куда же теперь, к каким безднам теорий заговора? Justified Ancients of MuMu?..
У.С.: Вы нас недооцениваете. Я могу сказать вам одно: Deus Ex 2 будет полноценным сиквелом, то есть действие будет разворачиваться сразу по окончании первой части — никакого приквела, никакой сторонней сюжетной линии, все по-честному.
.EXE: А как же разветвленный финал первой Deus Ex? По какой из его линий вы поведете нас дальше?
У.С.: Рано, коллеги, рано. Мы будем держать вас в курсе — как только пойдет процесс, вы будете первыми, кто получит информацию. Впрочем, вот вам уже сейчас эксклюзив: в Deus Ex 2 будет всего одна локация, знакомая вам по первой части игры. И еще одна, которая вам, русским, обязательно понравится...
Х.С. (косясь в сторону Спектора, уводит принявшую интересный оборот беседу в другую сторону): ...Но зато уж в Thief 3 вы посетите немало знакомых по предыдущим частям достопримечательностей!

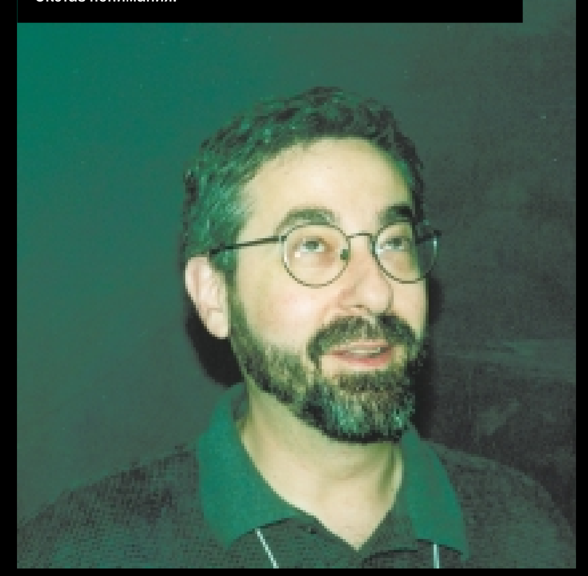
Затемнение, титры:
"Ровно через две недели после исторической встречи было объявлено о закрытии студии Ion Storm Dallas, той самой, где Том Холл (Tom Hall) под предводительством Ромеры на протяжении последних пятисот шестнадцати лет возводил Anachronox на движке Quake 2".

Автор сценария: Андрей Ом.
Операторы: Александр Вершинин, Андрей Ом.

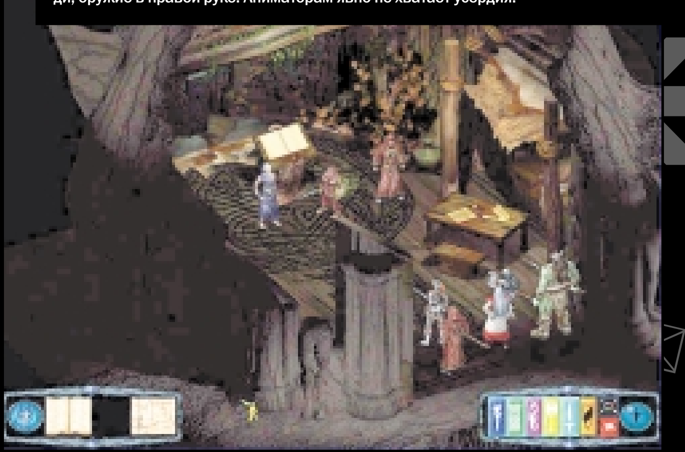


Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor

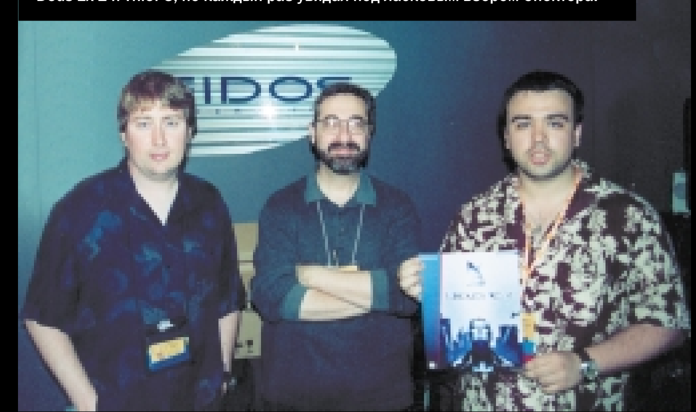
Симпатяга Уоррен Спектор исправно читает по-русски, за что его неизменно хвалят журналисты .EXE. На фотографии: он только что узнал, как в кириллице выглядит его собственное имя. Экстаз понимания.



Если присмотреться, то все герои стоят в одинаковых позах: левая нога чуть впереди, оружие в правой руке. Аниматорам явно не хватает усердия.



Харви Смит, Уоррен Спектор, Андрей Ом. Харви отметился тем, что сам нашел нас в толпе, схватил и притащил на стенд. Искренне порывался рассказать о Deus Ex 2 и Thief 3, но каждый раз увядал под ласковым взором Спектора.



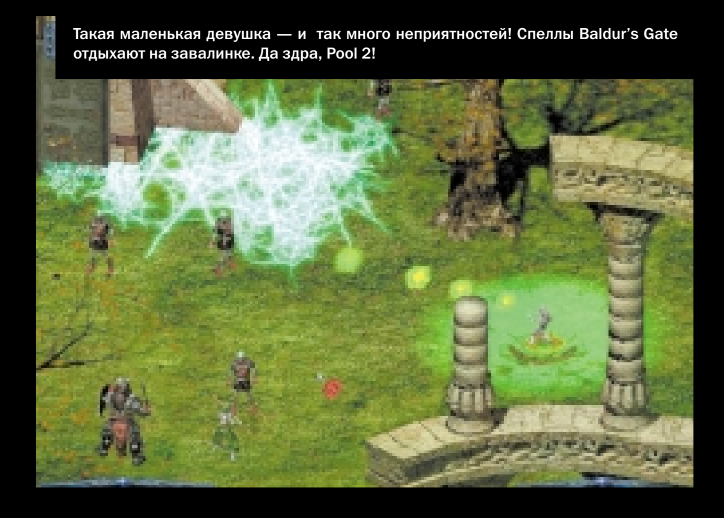
Большой бадабум по-фэнтезийному. Давно ли вы видели приземление кометы?

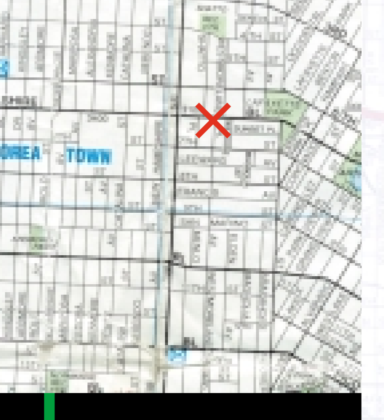




Эйб теперь увековечен в пластике. Кстати, единственная действительно впечатляющая игрушка на Xbox — Munch's Odyssee.

Такая маленькая девушка — и так много неприятностей! Спеллы Baldur's Gate отдыхают на завалинке. Да здра, Pool 2!





Скар — Дедушке Морозу

АНОМАЛИЯ

17:33:19.05.01
Японский павильон Los Angeles County Museum of Arts, 5814 Wilshire blvd.

Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor
Жанр: Честная D&D-РПГ
Дата выхода: Сентябрь 2001 г.
Разработчик: Stormfront Studios
www.stormfrontstudios.com
Издатель: Ubi Soft
www.ubisoft.com

Дорогой Дедушка!
Я пребываю в настолько удивленном состоянии, что просто обязан поделиться с кем-нибудь полученной информацией. К сожалению, Андрей снова катается по городу на трамвайчиках, так что сублимировать приходится письменно и лучшего адресата, чем ты, не придумать. Ведь тебе тоже не сладко сачковать весь год ради короткого мирового турне под Новый год.

Дело в том, что я столкнулся с удивительной аномалией. Увидел на стенде РПГ, в которую давно хотел поиграть и до сих пор очень ждал. Это вторая часть Pool of Radiance, игра почти готовая, но умышленно задерживаемая издателями до осени. Заметив, обрадовался: оттянусь на славу! Ты не поверишь — не вышло.

Более того, я с удивлением отмечаю в себе неспособность рассказать что-нибудь внятное и занимательное об этом проекте. Только общие характеристики. Как то: смахивает на Baldur's Gate. Те же красивые зеленые пейзажи, тщательная детализация мира и привычные фигурки фэнтезийных рас. Модели стали полигональными, спеллы приобрели титанический размах. Таких масштабных спецэффектов жанр РПГ не видел со времен Final Fantasy, где герои призывали на помощь существ, сравнимых по мощи с богами. Здесь все, конечно, попроще. Вот только каждое второе заклинание забивает своим хвостом весь экран — будь то cloud kill или meteor storm. Логическая эволюция BG.

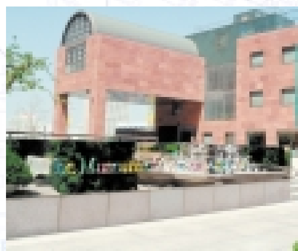
Дедушка, извини, но это все, что можно промямлить об игре! Она из тех, в которые нужно погрузиться с головой и напрочь забыть о реальном мире. Иначе ничего не получится. Иначе придется смаковать последствия перехода Pool of Radiance от 2-й редакции AD&D-правил к 3-й. Что рейнджеры теперь могут держать по мечу в каждой руке, что новому виду магов не требуется запоминать спеллы, что клирикам будет доступен сразу весь ассортимент заклинаний-молитв, а монахи располагают специальным умением избегать вражеских энергетических атак и даже игнорировать дыхание дракона! Дорогой Дедушка Мороз, разве ты не хочешь узнать о том, что благодаря новым правилам лучники получают бонус к защите, если находятся в укрытии, при атаке из тени или густой листвы обретают преимущество внезапного нападения, а воинам следует стараться обойти противника с фланга и ударить именно так — дабы использовать соответствующий "фланговый" бонус к атаке? Постой, постой. Не убегай. Я больше не буду рассказывать тебе о правилах настольных РПГ и Pool of Radiance! Только подари мне, пожалуйста, на Новый год что-нибудь дельное, а не как обычно. Иначе я снова начну писать тебе письма.

Всегда твой
Саша Вершинин.



Ом — Хажинскому & ББ

ТЕЛЕЦ (УЧИТЬСЯ МЕЙЕРИЗМУ)



05:17:18.05.01
Гольф-клуб El Dorado Park, Par 72, 2400 Studebaker Road, Long Beach

Sid Meier's SimGolf
Жанр игры: Симулятор, хмм, гольфа
Дата выхода: 4 кв. 2001 г.
Разработчик: Maxis/Сид Мейер
Сайт разработчика: www.maxis.com
Издатель: Electronic Arts
Сайт издателя: www.ea.com

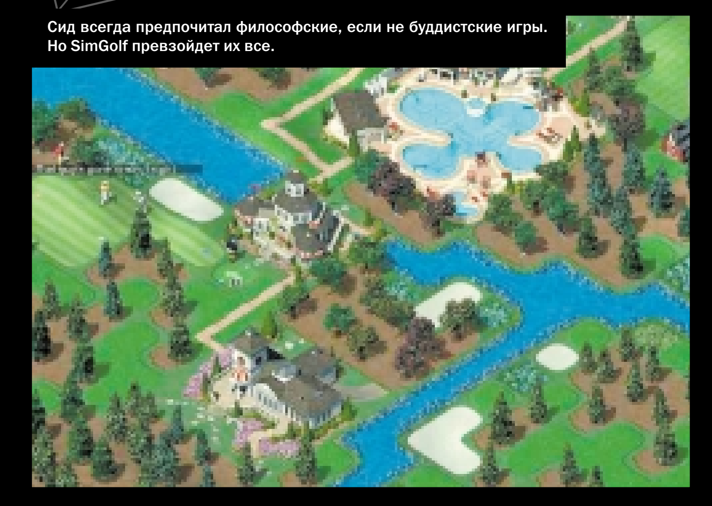
Милостивые судари Олег и Игорь Михайловичи!
Во первых строках своего письма вынужден с прискорбием сообщить, что старик (Sid Meier. — **Прим. ред.**) совсем плох: бездушные санитары Хозяина злой забавы для нарядили его в майку с ернической надписью "Apple Computers" и держат взаперти в крохотной каморке прямо за огромным экраном, на котором часы напролет с адским грохотом демонстрируется один и тот же анонс аляповатого "007" для PTNX2. Здесь, доложу я вам, не то что Сид Мейер — клоп, и тот взбесится.

Узрев вашего покорного слугу, заметно спавший с лица Сид Ильич мученически улыбнулся и, что-то прошамкав, указал мизинцем правой руки на экран, где демонстрировался в натуральную величину Sid Meier's SimGolf — до вчерашнего дня совершенно секретное совместное творение Maxis и ныне безумного гения из фракции Firaxis. Ошеломленно уронил я принесенный с собой в подарок пакет вкусных цитрусовых и выдохнул: "Боже... что они... с вами...". Видели бы вы, милостисдари, во что жестокие агенты Maxis превратили некогда жизнерадостного демиурга!.. "Тс-ссс..." — только и смог вымолвить он в ответ.

Между тем с экрана на нас с Ильичем смотрело далекое прошлое: абсолютно плоское поле для гольфа, использующее, казалось, 16 цветов, вряд ли больше. В крайнем случае — 17-18. Крупные пиксели. Сомнительное разрешение. Ни малейшего намека на вращение поверхности, как в соседнем по палате Simsville. Зачаточный ланд-

Sid Meier's SimGolf

Сид всегда предпочитал философские, если не буддистские игры. Но SimGolf превзойдет их все.



Пока компьютерные человечки гоняют шарик по лугам и полям, вы можете ознакомиться с их биографией, информацией о семейном положении и хобби.

Гениальный Сид сидел в углу крохотной комнатки и три дня подряд демонстрировал свое электронное чудо под бесконечный аккомпанемент повторяющегося ролика EA Sports…

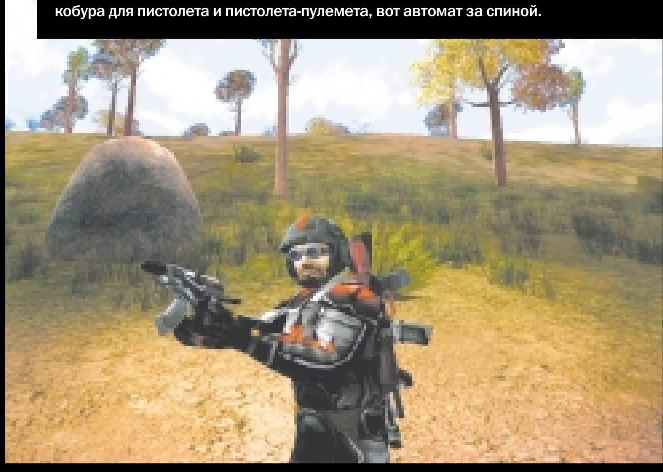


…и оставался ангельски спокойным. Что бы это значило?

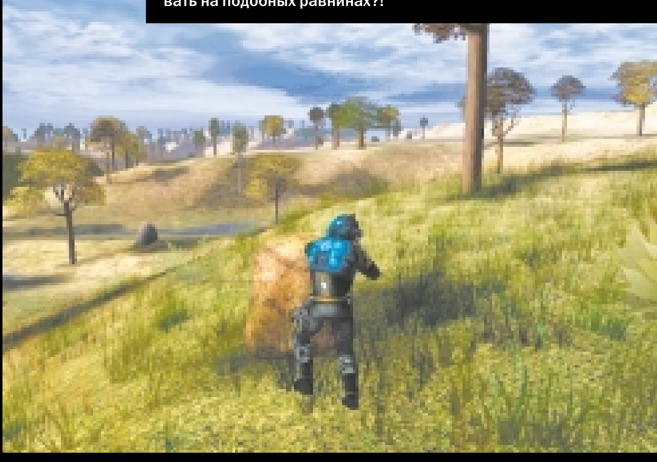


PlanetSide

Все имеющееся при себе оружие модель игрока честно выставляет напоказ. Вот кобура для пистолета и пистолета-пулемета, вот автомат за спиной.

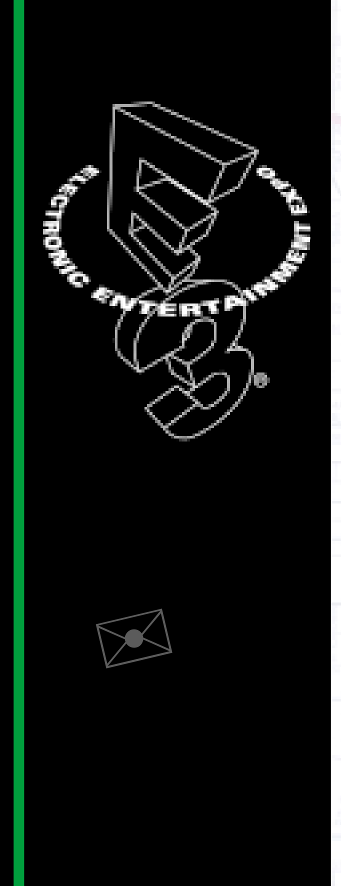


С таких пейзажей надо картины писать. Но как, простите, воевать на подобных равнинах?!



Человек с ружьем в поисках еды. Что на обед? Утка. В яблоках.





шафт. Беспощадно прямые углы. Жадно съев пару магрибских альпенсинов, Сид слабым голосом пояснил: “Главное здесь... это... не графика... Главное здесь... игроки”. И в доказательство открыл соответствующую игровую опцию и собрал (уже живее — альпенсины!) из запчастей сразу пару гольферов, назвав их соответственно James Bond (постоянный звуковой прессинг из-за картонной стены даром не проходит! — **Прим. главврача**) и Sid M. (мне же, милостисдари, его креатуры больше всего напомнили канадских удальцов Терренса и Филиппа). Предоставленные сами себе, игруны начали переговариваться на отвлеченные темы, используя мириады кретинских смайлов. “Это... под диалоги (мне они все-таки кажутся связными) ни о чем одних кусков кода с другими, — уже бодрее пояснил Сид, — разработан специальный мини-движок”. Из беседы героев тут же становится ясно, что Sid M. — разорившийся Интернет-магнат, а Терренс-”Джеймс Бонд” — его бывший акционер.

Снедаемый страшной догадкой, я спросил: “И что же, сюда можно будет портировать персонажей The Sims?!”

Утвердительный ответ прозвучал как подтверждение страшного диагноза: “Абсолютно верно. Любой персонаж из The Sims, всех ее аддонов и Simsville является уникальным .mle-файлом, и вы без малейшего труда будете перетаскивать их в SimGolf”.

Милостивые судари! Такой поворот блистательной карьеры бывшего гения и светоча не может не удручать. Вот почему я позволил себе аккуратно осведомиться, какие психоподавляющие вещества использовала Maxis, чтобы заставить Сида удушить собственных Dinosaurs. “Они не совсем мертвы... — вяло стала оправдываться Легенда. — Ничего еще не кончено... Я просто взял небольшой тайм-аут... время на раздумье”. Словно подчеркивая это, с экрана нам улыбались “случайные” надписи “Sponsored by The Sims”, “SimGolf Association” и другие словосочетания, в которых неизменно употреблялось слово из трех букв.

Вдруг состояние пациента резко ухудшилось, он начал соскальзывать с темы разговора и сыпать цифрами: более 50 зданий можно будет построить на и вокруг гольфовых полей! У каждого гольфера будет по несколько десятков РПГ-видных умений вроде Hard Hitter или Hawk’s Eye! И все это — уже в четвертом квартале 2001 года!.. Не переставая поражаться звериной жестокости Maxis, я наложил несчастному на лоб смоченный прохладной текилой компресс.

Здесь выяснилось, что обычные (только крайне примитивные) градостроительные забавы — лишь часть порожденной измученным титаном мысли картины. В любой момент можно снизойти собственно к полевым игрокам и принять участие в том, что, существуй у нас физкультурный раздел, вы мигом опознали бы как сильно упрощенный гольфосимулятор вроде Tiger Woods от Interplay. Возя мышью, ваш покорный слуга попытался даже рассчитать траекторию мяча и силу удара (безбожно при этом ошибаясь), после чего наконец ударил... Вылезшие из нор пиксельные суслики (!) злорадно проводили взглядом улетевший к черту на рога мяч. (В гольфе, понимаете ли, самое главное — попасть во все наличествующие лунки, затратив на это минимальное количество ударов.)

Осторожно, стараясь не спровоцировать еще один кризис, я спросил съежившегося, почерневшего Ильича: “Но как же... “Цивилизации”, SMAC, Gettysburgh! — и после всего этого... ТАКОЕ?”

Оглянувшись на дверь, за которой маячил дюжий секьюрити (должно быть, из бывших латышских стрелков), Мейер почти прошептал: “SimGolf — хорошая игра... очень хорошая... очень легкая в управлении и использовании... но глобальная, понимаете, глобальная — как Civilization”.

...Покидая укромный застенок, я думал разное — и не все из этого, милостивые судари, даже с учетом нашего либерализма, можно было бы подпустить к СС (священным страницам. — **Прим. криптоаналитического отдела**). Многое впереди, я буду еще навещать несчастного, но уже сейчас понятно одно: неудачные продажи произведенных Firaxis игр пошатнули здоровье Легенды и толкнули последнюю в душные объятия буржуазных симопроизводителей. Проходной во всех возможных смыслах этого слова SimGolf станет частью глобального мета-проекта от Maxis, в который, не пройдет и десятка лет, сольются все выпущенные к тому моменты игры с приставкой “Sim”. И когда это произойдет, вы поймете, что все прочтенные вами до сего момента антиутопии были в сравнении с реальностью чем-то вроде альбома для раскрашивания “Как Ежик и Медвежонок пели песенку”.

Respect,

Андрей Ом.

Скар — Action-отделу Game.EXE

БЕСПРЕДЕЛ



4:04:19.05.01
Hard Rock Cafe, 8600 Beverly Boulevard

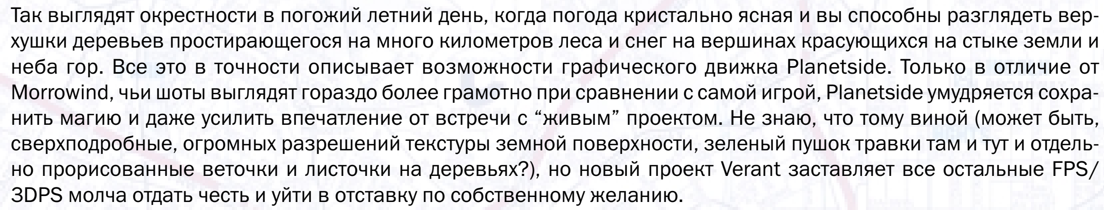
Дорогая редакция!

И ты, action-отдел, тоже. Пишу вам, чтобы подразниться. Не утерпел. Только что видел Planetside: проект прекрасен, как Фудзи в ясную погоду. Собственно, более красивого FPS я до сих пор не видел — включая всевозможные Q3, Return to Castle Wolfenstein и иже с ними. Ведь все они специализируются на замкнутых пространствах и помещении,

а Planetside — это простор.

Бесконечная графическая идиллия, куда ни кинь взгляд.

Прежде всего в глаза бросается уникальная четкость картинки. Даже не четкость — резкость. Ландшафт простирается до самого горизонта, характерного густого тумана, могучего помощника разработчика, нет и в помине.



PlanetSide

www.station.sony.com/planetside
Жанр: Online FPS/3DPS
Дата выхода: 2002 г.
Разработчик: Verant Interactive
www.verant.com
Издатель: Sony Online Entertainment
www.station.sony.com

Суть

Первый глобальный онлайновый шутер от изготовителей Everquest.

Особенности

Необъятные размеры континентов. Множество транспортных средств. Головокружительной красоты графический движок.

Так выглядят окрестности в погожий летний день, когда погода кристально ясная и вы способны разглядеть верхушки деревьев простирающегося на много километров леса и снег на вершинах красующихся на стыке земли и неба гор. Все это в точности описывает возможности графического движка Planetside. Только в отличие от Morrowind, чьи шоты выглядят гораздо более грамотно при сравнении с самой игрой, Planetside умудряется сохранить магию и даже усилить впечатление от встречи с “живым” проектом. Не знаю, что тому виной (может быть, сверхподробные, огромных разрешений текстуры земной поверхности, зеленый пушок травки там и тут и отдельно прорисованные веточки и листочки на деревьях?), но новый проект Verant заставляет все остальные FPS/3DPS молча отдать честь и уйти в отставку по собственному желанию.

Пилотирующий это графическое чудо дизайнер решил добить оглушенных зрелищем, отвязал камеру от скорчившегося в траве человечка в костюме из “Звездного десанта” и полетел над землей. Под нами проскользнул густой лес, футуристического вида поселение. Мы летели над озерами и реками, пока казавшиеся бэкграундом горы не обрели глубину и не стали единственной окружавшей нас реальностью. Ландшафт не кончался, видимой подгрузки с жесткого диска заметно не было — что заставило некоторых беспокоиться за трезвость собственного рассудка. Такого не может быть, потому что не может быть никогда! А над головой лениво парили облачка, внизу заманчиво сверкал снег, а горный воздух был по-прежнему чист. Четкость картинки отдавала бодрящей изморозью. Фантастика!

Возвращение к нашему бравому пехотинцу обещало новую порцию сильных впечатлений. Прежде всего благодаря пластике и богатству его движений. Вот он бежит, на ходу зачехляя ружье и доставая пистолет, вот падает в траву и выглядывает из нее, вот встает на одно колено, вскидывает оружие и готовится к стрельбе. Хочется верить: это скрипт, реальной игрой данный беспредел быть в принципе не может! Что не соответствует действительности,

в Planetside все по-честному.

В голове крутится дурацкий вопрос: сколько часов игроки будут проводить в поисках друг друга в этом затерянном раю? Обитатели небольшой локальной сети в четыре компьютера на стенде Verant испытывали определенные сложности в нахождении любых мишеней для стрельбы. Устав от бесконечной прогулки через благостные летние пейзажи, мы совершили прыжок к ближайшей базе и занялись ее исследованием. На удивление, внутреннее пространство помещения больше всего напоминало System Shock с его довольно простой архитектурой, освещением и текстурами. Зато фасад здания-крепости был украшен солидной дозой всевозможных лестниц, балконов и навесов. Зачем? Разумеется, чтобы следить за окрестностями и вести огонь.

Именно так, с высоты, мы заметили стремительно приближающийся багги, маленькую, донельзя маневренную шкодливую машинку. Она резво прыгала на кочках, сосредоточенно петляя между деревьями. Отличная возможность продемонстрировать работу наземных турелей! Наш герой подбегает к одной из них, камера тягуче подается вбок и в сторону, демонстрируя, как пехотинец плавным и цельным движением закидывает за плечи винтовку, берется за пулемет и готовит его к бою. “Оскара”,

“Оскара” за первоклассную режиссуру, пожалуйста!

Пули вздымают облачка пыли на земле вокруг багги, выбивают барабанную дробь из капота. Машина останавливается, водитель одним прыжком перебирается за установленный на пассажирском месте пулемет и отвечает нашему герою решительной свинцовой взаимностью. Довольно! Демонстрация работы вооружения окончена, время для еще более увлекательного шоу.

Автомобильные гонки! При приближении к машине все больше понимаешь, сколько труда вложили дизайнеры в каждый пиксель ее модели. Тяжелое, мощное, приземистое авто — еще чуть-чуть и почувствуешь запах бензина и горячего масла. Впечатляет. Любопытен уже сам процесс посадки в багги: оказавшись рядом, вы внезапно замечаете небольшие цветные площадки-подножки с каждой стороны машины. На одной из них аккуратно написано “Водитель”, на другой — “Стрелок”. Достаточно вступить в указанную зону (встаньте, дети, встаньте в круг!), как снова включается изящный скрипт, и вы лихо гнездитесь в выбранном вами кресле. Кокпит сделан, мягко говоря, бесподобно. Разработчики Planetside, в отличие от многих своих коллег, не поскупились на затраты, когда дело доходит до транспортных средств — ведь в них ключ к маневренности боевой группы и ее эффективности, особенно учитывая безумные просторы доступного для исследования ландшафта.

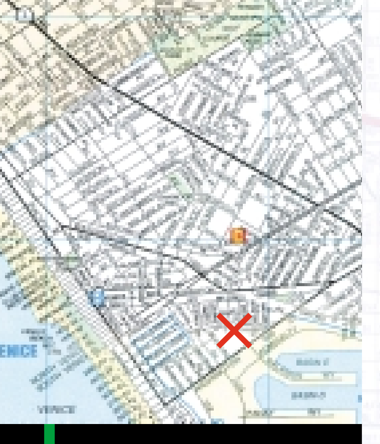
Пока водитель ворочает передачами и бешено крутит баранку, взгляд на соседний монитор открывает еще более веселую картинку. Стрелок увлеченно, как ребенок, водит из стороны в сторону жалом пулемета, получая от процесса тонны удовольствия. Вот он почти постучал своему приятелю дулом по голове, некоторое время понаблюдав сквозь прорезь прицела за его манипуляциями с управлением. Багги по-лягушачьи прыгает среди живописных холмов, пока лихие пехотинцы не обнаруживают еще одну маленькую машинку. Здесь уже начинается полный хаос.

Местами происходящее напоминает Destruction Derby:

багги с клацаньем сшибаются бамперами, пытаются ткнуть друг друга в борт или опрокинуть авто вверх колесами, поддев его низким капотом. Водители то выпрыгивают из машин и открывают стрельбу, скорчиваясь за невысокими боками багги, то пытаются задавить друг друга — пока один стреляет на бегу, а второй с бешеной скоростью гоняется за ним на машине. Дикое, необузданное веселье. Публика счастлива.

К сожалению, на этом моменте шоу сматывает удочки. Больше нечего показывать! Кроме движка, моделей и физики в игре пока ничего нет. Ни осмысленных миссий, ни сюжета, ни экономики. Глобальностью мира Planetside смахивает на Everquest, но четкую командную ориентацию, очевидно, заимствует у Tribes. Здесь нет NPC, в сражении участвуют только люди, ими командуют другие люди, данные для которых поставляют совсем отдельные люди из Verant. Целиком виртуальный мир, свободный от ботов и торговцев свежедобытой рудой. Получится/не получится — покажет релиз. У Planetside есть яркая незабываемая оболочка и природное обаяние. Дело за игроками.

Ваш Скар.



Скар — Дарту Вейдеру



АМБИЦИИ СМЕРТНЫХ

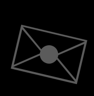
09:00:20.05.01
Disneyland, 1313 S. Harbor Blvd., Anaheim

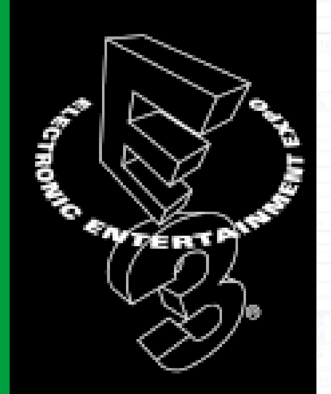
Star Wars: Galaxies

starwarsgalaxies.station.sony.com
Жанр: Амбициозная онлайновая РПГ
Дата выхода: 2002 г.
Разработчик:
Verant Interactive
www.verant.com
Издатели:
Sony Online Entertainment
www.station.sony.com
LucasArts
www.lucasarts.com

Суть
Everquest, только про “Звездные войны”.

Особенности
Один из самых красивых графических движков на выставке. У Verant в этом году вообще все в порядке с графикой! Анонсирован аддон, открывающий космические просторы для игроков Galaxies. То-то будут звездные войны!





Дорогой Дарт!
Скорее всего, мы не знакомы, но это и к лучшему. Для меня. Искренне надеюсь, что ты не научился проворачивать свой удушающий трюк, вкладывая его в электронные письма. Таким посланием я был бы искренне расстроен. Как будешь, вероятно, ты. У меня плохие новости.

Выдумавшая тебя компания LucasArts этим летом ударилась во все тяжкие. Такого количества анонсов игр тематики Star Wars наш мир (маленькая голубая планетка, номер не скажу) не видывал даже во времена релиза первой-четвертой части эпического сериала с твоим участием. А больше всех осмелела подсадившая половину земшарика на первый виртуальный наркотик Verant. Ей удалось откусить у LucasArts лицензию на изготовление онлайновой РПГ по мотивам Star Wars! Причем ты и твой злосчастный сынок, следуя контракту, должны также принимать участие в этой эскападе.

Ну, не переживай, не надо. Так ведь некому будет вести твой флагманский корабль.

А он тебе, поверь моему слову, понадобится. Давеча на E3 объявили о выпуске первого аддона к Star Wars: Galaxies. Называется Space Expansion. Представляешь, до каких времен мы дожили, старина Дарт? Игра собирается выходить только через полтора года, а к ней уже анонсировали аддон!

Эти самоуверенные девелоперы вызывают у меня изжогу.

Предполагается следующая картина: по истечении шести месяцев хардкорные игроки настолько приживутся в Galaxies (еда внутримышечно, сон сидя, прямо в шлеме), что запросто смогут купить себе небольшой космический корабль — X-Wing или Tie Fighter. В Ultima Online, понимаешь, повсюду виллы и яхты, а здесь парковки будут забиты звездными истребителями! Таким образом Sony отвечает Microsoft с ее не слишком блистательным проектом Allegiance. И говорю тебе, Дарт, купятся все! Приобретут коробку с аддоном и начнут мельтешить туда-сюда между планетами, то и дело устраивая глобальные космические стычки-катаклизмы.

А покамест на подиум взгромоздился некто Раф Костер (Raph Koster), один из виновников Galaxies. Между прочим, именно он долгое время трудился над Ultima Online, где был ответственным (ты не поверишь!) за схему PvP, то есть Player versus Player. Именно благодаря ему п-киллеры стали настоящим бичом UO и заставили многих покинуть благодатные просторы Британнии. В Galaxies Раф начал все по новой. Только теперь он рисковать не собирается и предлагает довольно интересную, даже концептуальную схему борьбы с PK-проказниками.

Рубильника, разделяющего стороны на убийц и мирных овечек, ждать не стоит. Все гораздо хитрее. Любой персонаж может напасть, намеренно или случайно, на брата по разуму. Причем настоящим убийцей будет считаться вовсе не нанесший завершающий удар, а причинивший максимум ущерба. По факту смерти недовольная происшедшим

жертва может накатать жалобу на своего палача.

В случае положительного решения по доносу убийца вскоре лишится права... убивать! Вообще атаковать кого бы то ни было (интересно, касается ли это монстров?). Что еще более забавно, преступник остается в этом беспомощном состоянии до тех пор, пока его не ПРОСТИТ сама жертва или местные власти. Причем серверный код создан таким образом, что все диалоги провинившегося за последние пять минут перед убийством подшиваются к делу. GM и прочие судьи рассматривают просьбу о возвращении привилегии убивать и либо удовлетворяют ее, либо оставляют несчастного мытариться пацифистом.

Представь себе, Дарт, что твой Death Grip рассохся и теперь годится только для выжимания мочалки над цветочной клумбой. Вот и я говорю, серьезный шаг.

Правда, у жертвы есть варианты. Например, назначить цену за голову своего убийцы. Таким образом, на доске объявлений или в списке доступных игрокам миссий появится заказ на устранение напроказившего PK. Задание может принять как вольный наемник из числа людей, так и NPC.

Дарт, ты когда-нибудь бегал от наемного убийцы?

Думаю, щекотливое дельце. Но забавное, добавляет в жизнь новую порцию адреналина.

С твоего разрешения, я прервусь. Дарт, если ты заинтересован происходящим на нашей планете, я по мере поступления информации буду писать тебе новые письма. Пока же мы стали свидетелями показа скетчей и длинных разговоров о том, “что обязательно будет”. Посмотрим на это через годик.

Утешайся тем, что я твердо намерен вырастить маленького темного джедая в Galaxies. Более того, я нашел старый армейский противогаз и покрасил его в черный цвет. А еще украл из кладовки огромный почерневший чан для приготовления плова — так что костюм Вейдера почти готов. Осталось научиться дышать как ты, Дарт. Уаааааа-фуууууу. Уаааааа-ффффуууууу.

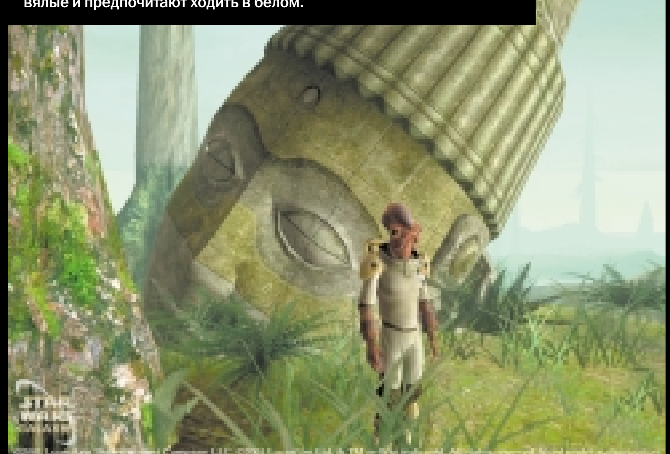
Да прибудет с тобой Сила, Дарт!

Скар, латентный Вейдер.

Star Wars: Galaxies

Mafia: La Cosa Nostra

Mon Calamari, оказывается, буддисты. Вот почему они всегда такие вялые и предпочитают ходить в белом.



Таксисты — люди лихие во всех странах. Это интернациональная болезнь. Между тем прошу отметить качество выделки самого таксомотора.



В Galaxies для игроков будет доступна раса рогатых гуманоидов, ярким представителем которой являлся Darth Maul. Только кто будет играть таким неудачником?



…и если поза убийцы вполне реалистична, то жертва ведет себя скорее как огородное пугало. Странно.



Девушка рогатой расы, ее верный R2D2 (фьюить-фьюииииить!) на песчаной родине Скайуокеров.



Наш герой за рулем собственного "Форда-Т". Или угнанного? Какая разница. Господа, в правом нижнем углу находится HP-бар, напоминающий о том, что дорожно-транспортные происшествия могут травмировать не только лошадку, но и седока.







Скар — ББ

ПРАЗДНИК В ГОРОДЕ

02:04:19.05.01
Ночной клуб The Opium Den, 1608 Cosmo Street, Hollywood

Mafia: La Cosa Nostra
www.mafia-game.com
Жанр: Action
Дата выхода: Осень 2001 г.
Разработчик: Illusion Softworks
www.illusionsoftworks.com
Издатель: Take 2 Interactive
www.take2games.com

Суть
Driver + Hitman = Mafia

Особенности
60 смоделированных автомобилей — и все доступны игроку! Авторы беспредельно амбициозны, но у них есть некоторые основания для такого поведения.

Дорогой Босс.
Боюсь, мы работаем не в том бизнесе. Мысль, конечно, не слишком отрадная, но витает она уже очень давно. Окончательным доводом оказался новый проект наших братьев-чехов из Illusion Softworks — Mafia: La Cosa Nostra. Теперь, я уверен, честным трудом ничего не добьешься!

То ли дело мафиози: из грязи да в князи. Молодой парень подрабатывал таксистом, подвез трех братков, от смерти их спас... И стал членом Семьи. Отныне все при нем: шикарная шляпа, костюм от Армани, модные штиблеты, автомат Томпсона и роскошный родстер. Нам всем было бы неплохо сменить гардероб, Игорь.

Если подумать,

я и сам мог бы стать отменным водилой,

снабди меня добрая душа хорошим авто и лицензией на убийство. Mafia буквально подкупает (см. “дача взятки”) мое слабое сердечко нежным отношением к автомобилям. Эти ребята действительно в авто души не чают! А еще любят тот самый Driver. Потому что важной (если не важнейшей) частью их игры станет именно дефиле на шикарных образчиках американского автомобилестроения тридцатых гг. Представляете, Босс, бреду я по E3, выжатый как лимон, случайно поднимаю глаза... А там, на солидных размеров телевизоре, творится такое! Для затравки какой-то симпатичный парень в темном костюме и шляпе, абсолютно не стесняясь своего поступка, швыряет гранату прямо под днище полицейского крейсера Circa 1930. Взрыв, дым, огонь, шум. Авто подпрыгивает и переворачивается. А наш парень начинает бешеную гонку на своем родстере по улицам города (см. этот роскошный образчик четырехколесного шика на шоте со сверяющим время человеком). Дальнейшее можно описать лишь одним словом: Driver 1930 — только со стрельбой всю дорогу! Мимо красивых старинных особняков ползут “Форды-Т” и прочая рухлядь, а между ними на дикой скорости идет бело-красный родстер, сопровождаемый стаей характерно воющих ищеек. Чередуются виды с внешней и внутренней камер, зрелищные прыжки на горбатых мостиках и управляемые заносы на тихих загородных шоссе... А как они просчитывают физику! Чего стоит один факт неодинакового поведения машины, когда в ней сидит разное количество пассажиров. А возможность участия в раллийном заезде на доведенном до ума собственными руками авто?.. Видишь Mafia и понимаешь, что в своей любви к автомобилям ты не одинок. Дюже приятно, Шеф.

Где кончается Driver, начинается Hitman (Codename 1930).

Правда, гениальное сочетание? В любой момент, на произвольной улице наш герой может выбраться из своего лимузина и отправиться изучать город пешком. Или сесть в трамвай, или воспользоваться омнибусом. Представляешь, в городе Lost Heaven исправно (если, конечно, не беспокоить трамваи гранатами) ходит городской транспорт. Почувствуйте себя человеком и прокатитесь на тамошней “Аннушке”. С другой стороны, если ощутить себя зверем, можно как следует поглумиться. Тот же самый напичканный впечатляющими деяниями и эпическими подвигами ролик демонстрировал некоторые стили поведения, которые я не мог бы порекомендовать добропорядочным гражданам. В виду грядущей смены бизнеса, предлагаю поручить их выполнение Мишелю Судакову, нашему признанному специалисту по автомобильному и FPS-экшену. Так, подойдя вплотную к полицейской машине, наш герой вытащил из-под полы здоровенную бейсбольную биту и давай дубасить по стеклам! Честное пионерское, вот тебе истинный крест! Сначала высадил лобовое, затем прошелся по боковым. Звон, осколки во все стороны. Море положительных ощущений. На десерт деструктивный друг позаботился о судьбе фар и “стопов”. Аккуратист. Люблю таких!

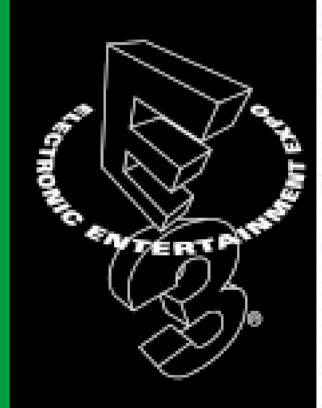
Если вы заметили, Босс, покамест я стараюсь не уходить далеко от автомобильной темы. Поскольку она далеко не закрыта. Ведь есть еще столько видов вооружения — как раз для нашего сибирского мастера — Фрага. Очереди из автомата Томпсона художественно прошивают борта машин насквозь, оставляя эксклюзивные “дверные глазки”. При попадании на ходу, шины лопаются — и машину заносит, она переворачивается на борт или крышу. Разухабистые развлечения! Стоишь, стреляешь себе из кольта в лобовое стекло приближающегося полицейского авто: в последний момент оно резко сворачивает и врезается. Глядишь, а офицер за рулем уже жмурик. Правда, второй в это время выбирается из машины и навязывает драку.

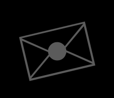
Вот здесь мы переходим к серьезным криминальным подвигам. Начать хотя бы с боксирования с офицерами полиции ЛХ (Лост Хэвен). Есть такой спорт. Красиво, весьма по-английски.

"Сэр, разрешите выбить вам левый глаз!"

Вот вам и незатейливый симулятор спортивного боксинга. Конечно, самых упорных можно отделать кастетом, продырявить ножом или подавить бейсбольной битой. Эта кровавая работенка уже для старичка ПэЖэ. Тем более что в игре будет его любимое оружие — двуствольный обрез (помимо всего прочего). Список завершают снайперская винтовка, набор всевозможных пистолетов и извечный классик жанра — уже несколько раз упоминавшийся автомат Томпсона.

Специально для каждой новой миссии разработчики будут приоткрывать еще одну игровую локацию. В смысле, внутренние помещения. Помните ту миссию в Hitman, где наш лысый симпатяга должен был убрать одного нехо-





рошего парня прямо в жестко охраняемом отеле? Суть миссий Mafia примерно в том же. Только вас не запирают в тесном районе, вы по-прежнему сможете бродить и кататься по городу сколько душе угодно.

Между прочим, найдется работенка и для наших стратегов. Будут планировать налеты. Ведь любое дельце можно провернуть по-разному.

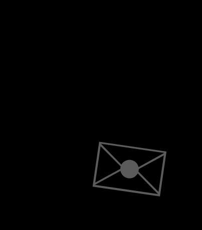
Грязно, в стиле ПэЖэ, и красиво,

используя стратегический подход и тактическое видение ситуации. Но существует одно неизвестное. Мы не знаем, насколько смышлеными окажутся NPC-напарники героя. Зачастую нашему гангстеру придется работать с кем-нибудь в паре, прикрывать или даже спасать кого-то. Будут ли компьютерные парни рваться под пули, стоять на месте истуканами или лезть на рожон? Все в руце божьей. И, немного, девелоперской.

Подумайте над моим предложением, уважаемый Босс. У нас есть все люди для нового бизнеса и даже медсестра для тех, кто для дела не совсем подходит. Оставляю вас, в надежде на зароненное в душу зерно сомнения.

Удачи,

Скарлито.





Ом — Фрагу

HARDCORE



14:25:8.06.01

Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, редакция журнала Game.EXE

Здравствуй, Фрагги.

Ну что, ты спрашивал, как Shrek... Смотрели в Mann's Chinese (из красного бархата, пошедшего на драпировку всего и вся, как раз можно было бы пошить *каждому* китайцу по кафтану), смеялись, как форменные идиоты. Интересно, какой процент гэгов останется в живых после чудо-дубляжа на русский?

Но видишь ли, коллега, парой дней раньше я видел трейлер, который буквально размазал меня по креслу. Никогда раньше я так безоговорочно не верил закадровому голосу, вещающему, что "nothing in the world can prepare you to this", — это называется Final Fantasy: Spirits Within. Оставив в стороне все подобающие случаю восторженные сопли, я хотел бы заметить, что Spirits Within убьет актерство как профессию с той же уверенностью, что изобретение подставок под попкорн в кинотеатрах убило кино как искусство, превратив его в аттракцион.

Так вот, переходя к делу: за последние несколько недель я жутко устал от вопроса "Что тебе понравилось на выставке больше всего?". Самое неприятное в том, что мне просто нечего на это ответить: игры, которые могли бы уложить мою нижнюю челюсть на пол, на свидание не явились. Анонс Homeworld 2 отложен, о Max Payne мы знали все еще за месяц до, Jedi Knight 2 нужно еще подрасти... Я не видел там будущего.

До определенного момента — пока не продрался к Return to Castle Wolfenstein (RtCW). Вот она, отрезвляющая пощечина тем, кто думает, что разучился удивляться и что технический прогресс закончился. Вот самая весомая на сегодня причина сменить порядковый номер GeForce с "2" на "3". Вот, наконец, лучший огнемет, виденный когда-либо компьютерными играми: июльский PC Gamer совершенно справедливо замечает, что все, кто еще не разбил молотком свою PSX2, увидев скриншоты RtCW, должны исправиться и сделать это немедленно. Эта игра — квинтэссенция того, за что мы любим ПК.

А, вот... тебе должно понравиться, это вроде ремейка "Шафт 30 лет спустя": RtCW начинается в одиночной камере известно какого замка, где поначалу мы имеем в своем распоряжении только "пинательное" оружие — собственную ногу. Увы, многого ею не отфутболишь: круг исполняемых конечностью обязанностей сводится к вызову у нас сильнейшей ностальгии. Не рискуя долго терзать нас такими вещами, Grey Matter, бездомный английский соучастник проекта, обильно раскладывает по полу несчетное оружие, какового значительно больше стандартных десяти наименований (пулеметы сгруппированы на кнопке "2", гранаты — на "5", и т.п), — здесь-то и наступает потехе час.

Что сказать о процессе?.. Он обходится без решительных новаций, идя экстенсивным путем, что в таком почтенном жанре есть великая доблесть и благородство, сопряженное с мужеством: не всякий решится производить игру, на коробке которой нельзя написать лист features из пятисот позиций. Нет, RtCW — просто лучший сюжетный FPS обозримого будущего.

Вместе с тем дело не обходится без штрихов, свойственных настоящим мастерам: отныне нет необходимости в том, чтобы тыкаться носом в каждый портрет тов. Гитлера, разыскивая секреты (treasure items — помнишь ли ты еще это словосочетание?). Как только мы приближаемся к чему-нибудь интересному, внизу экрана загорается соответствующая пиктограмма. Очень, знаешь ли, сберегает душевное равновесие. Помогает также, когда стоишь перед закрытой дверью: три "иконки" (открыть отмычкой, распахнуть, выбить) прорицают будущее: быть тебе, касатик, убиту сбежавшимися на звук выломанных дверей немецко-фашистами или удастся проскользнуть. Вот еще: подкрадываясь к вермахтовцу с ножом, ты буравишь взглядом не его затылок, а опять же пиктограмму внизу экрана — ее появление означает выход на дистанцию поражения.

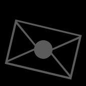
Ну и visuals, операторская, не побоюсь этого слова, работа:

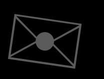
...Стоял в комнате, расстреливал суетящихся внизу гадов сквозь деревянный пол. Щепки, доски во все стороны — в итоге можно силами одного только "Люгера" устроить в замке евроремонт со сносом потолочных перекрытий подчистую.

...Долго лез на диспетчерскую вышку в аэропорту, положил на перила снайперскую винтовку, смотрел в глаза выгружающемуся из самолета генералу (прицел слегка водит, как в NOLF), потом гонял по взлетной полосе его осиротевшую охрану.

Return to Castle Wolfenstein

www.activision.com/games/wolfenstein
Жанр: FPS
Дата выхода: 4 кв. 2001 г.
Разработчики:
Gray Matter Interactive
id Software
www.idsoftware.com
Издатель: Activision
www.activision.com





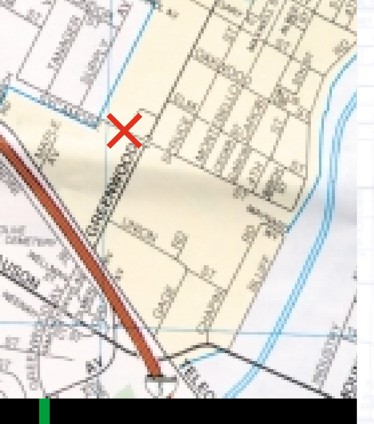
...Наконец, по-взрослому разбирался в казематах с геббельсовскими зомби, мумиями и прочей нечистью: их походка и поведение странно напоминают прошлую жизнь Gray Matter под псевдонимом Xatrix (только не говори, что ты не *тащился* от Kingpin). Кажется, сейчас начнут матерно выражаться и приплясывать под Cypress Hill.

Короче, charge yourself, как пели там же.

Это будет громко.

Андрей Ом.

P.S. Привет Алене.



Скар — Джону Маминзу (John Mullins)



Soldier of Fortune II: Double Helix
Жанр: Кровавый FPS
Дата выхода: 4 кв. 2001 г.
Разработчик: Raven Software
www.raven.com
Издатель: Activision
www.activision.com

В КУСТЫ!

18:37:17:05:01
Ресторан Yamashiro (с предоставлением услуг Интернет-связи), 1999 N. Sycamore

Дорогой Джон!

Видел последние плоды вашего сотрудничества с Raven. Вынужден похвалить. Разработчики действительно на славу потрудились над движком от Quake 3. Продемонстрированный на E3 колумбийский уровень производит впечатление как минимум революционного для шутеров от первого лица, основанных на полигональных движках. О чем речь? Сейчас.

Дело в том, что благодаря очередному рывку технологии графических акселераторов и, как следствие, графических игровых движков в играх поколения 2001 г. появился ряд ощутимых новшеств. И консультируемый вами Soldier of Fortune II: Double Helix (SOF2) находится в авангарде грядущей когорты проектов с новым лицом.

Именно лицом, Джон! Да вы и сами это знаете. Примерно половину демонстрационного времени дизайнеры на стенде SOF2 баловались крупными планами моделей пехотинцев. Согласен, посмотреть есть на что. Помимо четких и красивых текстур-физиономий на лицах персонажей появились зеркала души. Глаза. Полигональные зрачки и белки. Подвижные! И если раньше герои шутеров изрядно напоминали парализованных слепцов, не способных повернуть головой или посмотреть на вас, то сейчас состояние дел изменилось кардинальным образом. Ваши враги и напарники ожили! Теперь вы точно знаете, КУДА смотрит неприятель и, следовательно, способны понять, заметил ли он вас. А наблюдать за контролируемыми компьютером помощниками главного героя вообще жутковато. Они наклоняют голову, водят зрачками, фиксируя их на вас, если вы пытаетесь привлечь их внимание. И подают ответные знаки! Спасибо, Джон, вы научили виртуальных солдат говорить на бесшумном языке жестов, и они, поймав ваш взгляд, сообщают о своих намерениях характерными движениями рук.

Немного отодвинув камеру и с трудом оторвавшись от лиц, наконец замечаешь еще одну знаковую деталь SOF2. Это трава, Джон. Высокая, густая, с полигональной прорисовкой каждого стебля! Как я уже отмечал, многие проекты (вроде Planetside) всерьез занялись садоводством и огородничеством, но только ваша игра позволяет реально прятаться. Из колышущегося моря травы на мгновение возникает раскрашенная в маскировочное тату физиономия и в тот же момент исчезает. Жутковато. Смотрится не хуже, чем “Тонкая красная линия” с ее бесконечной слепой стрельбой сквозь высокие джунгли травы. Только один шутер умудрился опередить вас, Джон, по этой части: созданная на воксельном движке Delta Force от NovaLogic. Думаю, вы согласитесь, что подобная мелкая, казалось бы, деталь, как растительный покров полностью меняет всю суть и тактику ведения наземных военных действий в джунглях.

Что еще понравилось? Конечно, взрывы. Пожалуй, самые реалистичные на вид. С морем взметающейся земли, кратким снопом огня и бездной дыма. Не какой-нибудь фантастический fireball в метре от земли, а очень убедительный прозаический и грязный взрыв. Кстати, с подобающей случаю волной, раскидывающей тряпки-тела во все стороны. Это и есть завершающая ряд замечательных приобретений серии SOF новинка. Говорите, вместо 13 точек попадания на моделях их стало от 25 до 40? Тогда не стоит удивляться безжалостной пластике падения противника — самой реалистичной на данный момент в жанре FPS вообще.

Как обычно, с наилучшими пожеланиями,

Александр “I wannabe a green beret” Вершинин.



Return to Castle Wolfenstein



...три выставочных дня в объятьях сиренообразных booth girls со стенда им. Return to Castle Wolfenstein, каковые в этом году при приеме на работу вместо фэйс-контроля проходили, наверное, какой-нибудь бюст-контроль.

Первые полчаса с огнеметом вы проведете следующим образом: крутясь на одном месте и лихорадочно давя кнопку, ответственную за "fire". Это... Божественно.

В некоторых странах с суровыми законами игра выйдет с зеленой кровью и с черными шариками вместо свастик. Интересно, кого там изобразят на портретах вместо Гитлера?



Реальная cutscene из игры: а ведь движку Q3 уже пошел третий год. Между тем на E3 игра демонстрировалась при помощи Pentium 4/GF3.



Soldier of Fortune II: Double Helix

Эти добрые голубые глаза смотрят прямо в душу. Хотел было перестрелять всю свою команду, но теперь не буду. Обратите внимание на такую милую мелочь, как имя солдата на правой стороне униформы.



А вот еще замечательный момент. Мало того что на лицо надета облегающая шапочка, подчеркивающая нос и губы, — зрачки видны сквозь полузатененные очки! Красота (кто понимает).



Этап с поездом из предыдущей части игры понравился всем без исключения. Теперь Raven готовит целых четыре подобных увеселительных прогулки, в одну из которых входит полет на вертолете в качестве стрелка-пулеметчика.



Ом & Скар — Всем мыслящим людям планеты*

THE END IS THE BEGINNING IS THE END

15:59:19:05:01
Сайентологический фонтан близ стенда GameCube, South Hall, Los Angeles Convention Center, 1201 South Figueroa Street



Люди планеты Земля!

(И вы, обладающие достаточным зрением, чтобы прочесть это послание.)

Is the beginning is the end. Лиха беда начало, конец — делу венец, понедельник начинается в субботу. В субботу же, девятнадцатого, последний день E3. В субботу все заканчивается. А в понедельник самолет домой. Конец выставки сам по себе есть начало возвращения, хотя сегодня еще суббота, но кажется, что уже понедельник. Умные ребята, эти Стругацкие.

На тот случай, если этот quarter будет найден, изучен и прочтен через много столетий, мы оставляем краткие сведения о E3'2001. Быть может, когда-нибудь историки сочтут седьмую по счету Electronic Entertainment Expo переломным моментом в назревающей гонке вооружений между приставками и ПК. Хотите узнать мнение находящихся в эпицентре взрыва? Пожалуйста.

Тезис первый.

Приставки vs. PC. Их много: GameCube, PlayStation 2, Xbox, Gameboy Advanced. Чудовищные размеры продаж консольных блокбастеров не идут ни в какое сравнение с оборотом местечкового крестьянского рынка компьютерных игр. Но. Есть два "но". Разработчики один за другим объявляют о портировании своих проектов на консоли вовсе не потому, что приставки лучше. Ни в коем случае. Консольные релизы зачастую опережают "писишные" из-за горячего желания авторов как можно быстрее "отбить" проект, получить свои кровные и наслаждаться прелестями жизни. Они тоже человеки, их можно понять. Большинство охотно меняет амплуа бедного, но гордого сноба на личину преуспевающего шута, массовика-затейника, летающего в космос ради собственного удовольствия.

Второе "но" заключается в удивительном парадоксе. Ни одна приставочная игра, будь то Gran Turismo 3 или Metal Gear Solid 2, не может тягаться со своими компьютерными коллегами ни по качеству изображения, ни по глубине, ни по атмосфере. ПК надежно удерживает за собой титул интеллектуала в мире электронных развлечений — двухтомник японской прозы на прилавке, заваленном рвотнофэнтези с грудями на обложках. Благодаря тем самым техническим ограничениям, которые делают приставки столь привлекательными для разработчиков и покупателей (не надо апгрейдиться, "железо" всегда остается одним и тем же, нет проблем совместимости и многообразия ОС), консоли и проигрывают. У них нет перспектив развития! Поэтому Baldur's Gate: Dark Alliance на PS2 смотрится более аркадным, нежели простая, как две копейки, Diablo 2 на ПК. "Умные" игры были, есть и будут только на компьютере. Исход битвы титанов остается под большим вопросом по той простой причине, что самой битвы не было: разные весовые категории.

Òåçèñ âòîðîé.

Очередной скачок графики в компьютерных играх. Как известно, модные тенденции витают в воздухе. Обладающий острым чутьем на подобное варево жадно впитывает их. Так стоит ли удивляться поразительной схожести всех продвинутых графических движков, представленных в этом году на выставке? Графические хиты сезона можно запросто пересчитать по пальцам. Драматическое внимание разработчиков к моделям героев и, в особенности, к их лицам. Анимация лицевых мышц, губ, глазного яблока. Расширение ассортимента жестов, движений в целом. Растительный покров, в частности, трава, производит революцию в уголке ландшафтных технологий. Она густая, в ней можно прятаться, ползать и незаметно подбираться к цели; при этом трава в Myth III (RTS) выглядит, без шуток, лучше, чем в Unreal II (FPS).

Тезис третий.

Квесты, пазлы и симуляторы (всех мастей) окончательно уходят (вариант: ложатся на дно в ожидании удобного момента для возвращения). На выставке доминируют action/FPS/3DPS, RTS и... RPG! На E3'2001 было представлено беспрецедентное количество ролевых игр, многие из которых могли заставить устыдиться даже лидеров FPS-клана — в плане графики и общего обаяния. Жанр чисто онлайновых проектов наконец-то выходит из-под монопольного влияния РПГ и становится интернациональным благодаря сногсшибательным проектам класса PlanetSide. Важно еще вот что: мейджоры отдали себе отчет в том, что FPS/RPG/RTS принципиально не живут на консолях, оставаясь белой костью и голубой кровью П наших с вами К. А отдав отчет, успокоились и делают — только для нас — форменные шедевры, о которых — на предыдущей полусотне страниц.

PC and proud!

Ëåòè, ìîíåòêà!

Андрей Ом, Александр "Скар" Вершинин.

* Послание выгравировано на 25-центовой монетке пилочкой для ногтей и брошено в фонтан, согласно старинной интернациональной привычке.



Наталья Тазбаш.



Дэйв Мальдонадо (Black Isle Studios) может рассказывать о грядущих прелестях Torn долго. ОЧЕНЬ долго.

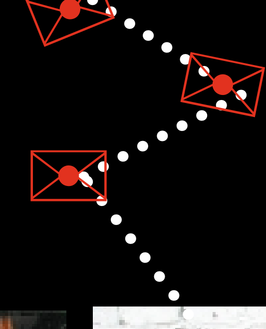
Фонарики на пальмах? Нас заинтересовала интеллигентная схема крепежа: сетевой кабель аккуратно протянут по стволу и уходит под брусчатку. Изящное решение... для каждой пальмы!

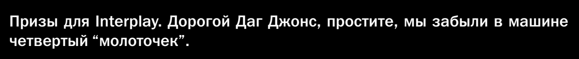
SCAR СКАР

Наталья Тазбаш.

Тот Самый Момент. Уоррен Спектор громко зачитывает свой новый титул. “Легенда индустрии”.





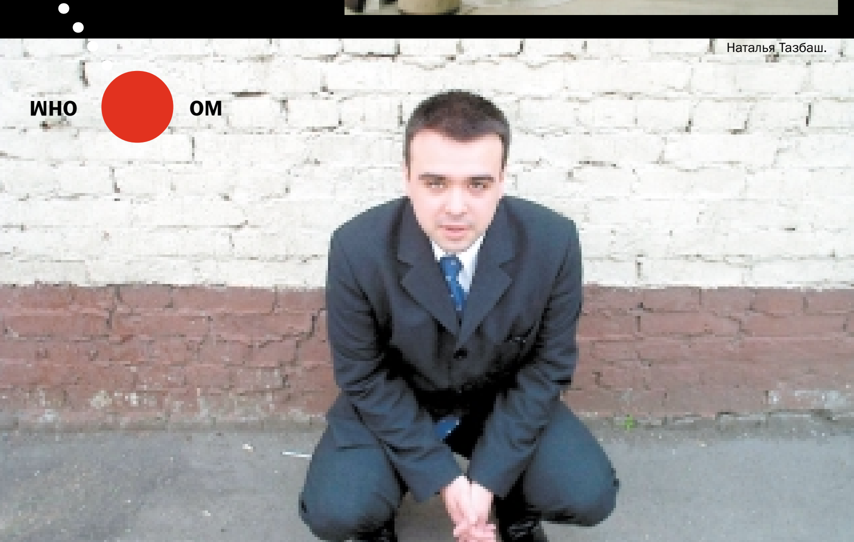


Призы для Interplay. Дорогой Даг Джонс, простите, мы забыли в машине четвертый “молоточек”.



Наталья Тазбаш.

WHO OM



Первый взгляд

INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.independencewar2.com

Жанр
Космический симулятор

Дата выхода
Июнь-июль 2001 г.
Объем демо-версии
207 Мбайт

Разработчик
Particle Systems
www.particle-systems.com
Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

СУТЬ
Красивый, динамичный и требовательный к железу космический симулятор, все еще не раскрывший себя до конца, но определенно собирающийся порадовать нас к релизу.

ОСОБЕННОСТИ
Демо-версия поставляется в комплекте с одной солнечной системой, двумя миссиями (не самыми, впрочем, короткими), всего двумя пилотируемыми кораблями, урезанным раз в пятнадцать арсеналом и ограниченным по времени режимом Instant Action. Зато со 100-мегабайтным, пусть и довольно приличным, видеороликом. Настоящее свинство, короче.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 8-совместимый ускоритель (рек. GeForce3).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
300 Мбайт на жестком диске + 100 Мбайт для swap-файла.

Поздней ночью со среды на четверг я вел задушевную беседу со своим компьютером:
Дружище, проникновенно вещал он, мне позарез нужна обновка. Я долго терпел твои выкрутасы и капризы твоих любимиц, которых ты почему-то называешь “играми”, хотя лично я употребил бы слово “кровопийцы”. Я покорно вынес пытку 32-битным цветом и разрешением 1600x1200 в нежно обожаемой нами обоими Atlantis и изо всех сил пытался не валиться с ног, когда ты потчевал меня проклятой Blade of Darkness...

ЗА РЮМКОЙ МАШИННОГО МАСЛА

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
За две миссии, проведенные с Independence War 2, я, только что покинувший задворки гостеприимной тюремной камеры, успел сразиться с парой десятков вражеских кораблей, потрепаться со старыми знакомыми, обвести вокруг пальца звездную полисменшу, прикинувшись безобидным туристом, произвести автоматическую стыковку и совершить несколько “джампов” на автопилоте. При этом действие периодически прерывалось болтовней с подельниками и “режиссерскими вставками”. Следует заметить, что в демо-версии начисто отсутствуют такие элементы, как кастомизация корабля, раздача приказов подопечным и множество других, не менее интересных игровых элементов. Тем не менее никакой ущербности ощущать не пришлось: солидная доза экшена и высочайший уровень графики (жаль, ресурсов компьютера пока явно не хватает) сделали свое черное дело — в списке самых ожидаемых игр появился новый пункт.

А помнишь максимальную детализацию в Last Bronx еще в те времена, когда ты ласково называл меня “Мэмэхой”? А 512x384 в Outcast? А попытки закочегарить Battlecruiser Millennium? Признай, мы через многое прошли вместе. И ни разу (ну, ПОЧТИ ни разу) я тебя не подводил и даже не жаловался. Лишь иногда, игриво поморгав ресницами с частотой 5-10 герц, давал понять, что пора бы, наверное, того... Сбегать в супермаркет и потратить там сотню-другую зеленых. На пепси-колу, конечно.

И вот твоя новая пассия, эта Independence War 2. Скажи, разве не ты просил держаться от игры подальше всех, кто не успел купить GeForce3? Грозил отступникам страшными карами и не менее ужасными тормозами... Понимаю, тогда релиз казался таким далеким, а о демо-версии не стоило и мечтать... Но вот она появилась, сперва подразнив тебя, наивного дурачка, мультиплейер-бетой, не признавшей в сидящем за экраном человеке бета-тестера и не пожелавшей запуститься. Затем заставила скачать 200 весомых мегабайт (ты уже успел пожаловаться своему бебе, что больше половины занимает пятиминутный видеоролик?.. хорошо, я подожду) и под конец довела меня, твоего старого боевого товарища, до белого каления. Подумай хорошенько, много ли ты знаешь высказывающих претензии компьютеров?

Пожалуй, начнем со звука. Не думай, что я не заметил твоих нервных вздрагиваний, когда из пушки корабля вылетели первые плазменные лучи. Не скрою, наблюдать за тобой было приятно. Как ты вжимался в кресло, заслышав вой приближающихся ракет, и разве что не падал с него, запуская свои собственные. Как наслаждался треском лазерного луча и болезненно

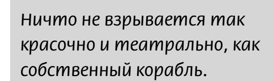
кривился от каждого глухого удара, что сотрясал корабль. Как переключался на Quad Light PBC не потому, что оно тебе нравится, а только чтобы еще раз услышать эту мерную дробь выстрелов и скрежет обшивки противника. Как шептал: "Вот же черт... Ну и звук!" И все это, заметь, с паршивыми "бэк"-колонками за 10 у.е., которых ты стесняешься настолько, что зачастую даже не включаешь. Доколе, спрашиваю я? Доколе?!

КОЕ-ЧТО О ВИДЕО

Знаю, эта тема для тебя особенно щекотлива. Ты без конца повторяешь: "На кой мне третий GeForce? В жизни есть множество более увлекательных вещей". Повторяешь, но не веришь ни единому своему слову. Не верю и я, потому что видел, как в твоих глазах отражался зеленый космос. Забавно, да? Кто бы мог подумать, что этот цвет будет смотреться настолько естественно. Ты проходил тренировку и с восторгом изучал ворота-чекпойнты. Их было несколько десятков, кругом летали куски астероидов, ждали своего выстрела бакены-мишени, но я справлялся! Ты по-детски радовался, шептал: "Как плавно!" — и стрелял, стрелял, стрелял...

Потом были две миссии, и стало немного труднее. Бакены сменились кораблями, космос озарялся вспышками выстрелов и взрывов всех цветов — я молчал, изо всех сил пытаясь держать приемлемую частоту кадров. Ты был доволен и плел что-то о безудержном экшене, вопил, что энергия основной пушки подошла к концу и надо охладиться, а выпускать по пять ракет — нечестно и пахнет жульничеством. А помнишь, какой там кокпит? Помнишь!? И все было хорошо до тех пор, пока нам не встретился большой корабль. Мне стало трудно дышать, а ты, суетясь, полез в настройки. Дружище, они не помогут! Выход один, и ты его знаешь.

Купи ЕГО, и разлетающиеся в ослепительном взрыве на тысячу осколков корабли не будут вгонять меня в ступор. Купи ЕГО, и ты смело сможешь выставить в настройках максимальное качество изображения, не пожадничав на разрешение и глубину цвета (сейчас это, увы, затруднительно). Купи ЕГО, и мне больше не придется влезать в шкуру слайд-проектора (незавидная у них, похоже, судьба). Купи ЕГО, и я от тебя почти отстану.


Ничто не взрывается так красочно и театрально, как собственный корабль.



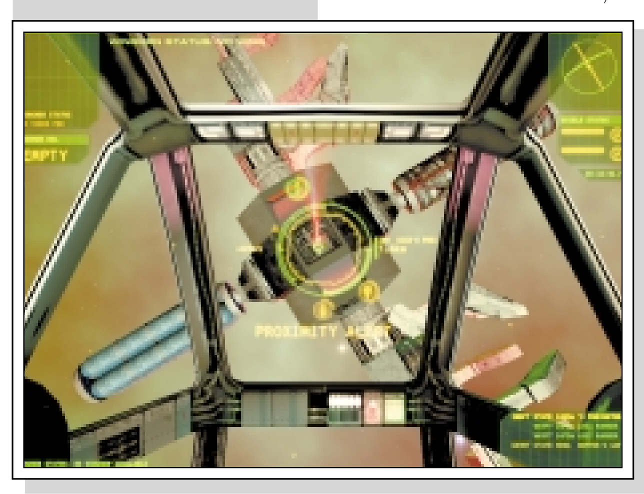
ПО РУКАМ?

Врожденная честность (машины не умеют врать, увы и ах) не позволяет мне ныть о том, как плохо обстоят дела с управлением. Признаю, даже вроде бы чуждый этой игре геймпад оказался на высоте. Левый джойстик управляет разворотом, правый — скоростью и вращением, крестовина вызывает удобное ingame-меню, а все функции аккуратно разложены по кнопкам именно так, как это сделал бы ты сам. Battlecruiser вспоминается не без дрожи в мыслях, верно?

Оказалось, что та самая ньютоновская физика (помнишь, ты с интересом писал о ней, стуча по моим клавишам?) обернулась слегка непривычным, но очень естественным появлением инерции — когда начинаешь вращаться и понимаешь, что для остановки потребуется несколько секунд. Мне-то лишние хлопоты, а вот ты доволен по самое "не хочу" — что ж, наслаждайся. Только выключи, выключи наконец этот Force Feedback! Что за пижонство, ей-богу. Выставил на максимум и сидит, умиляется, пытаясь не выпустить трясущийся геймпад из рук. Странные вы, люди, существа...

Так я могу считать, что мы договорились? Не отводи глаза, изверг. Не отводи! Для тебя — минус зарплата, для меня же — лишний год беззаботной жизни. Довольно честная сделка, не считаешь? К тому же я заметил, как ты смотришь на эту игру. С плохо скрываемой жадностью, соскучившийся по достойным представителям боевого жанра, шепчущий малопонятное мне, бездушной железке, слово "геймплей" и костерящий разработчиков за трехминутное ограничение режима Instant Action. Удружи мне, человек, и я покажу тебе, что такое по-настоящему красивая игра. Вот же она, почти перед тобой, надо лишь протянуть руку...

Да не туда, чудо, а к кошельку!


Вблизи станция радует округлыми формами и огорчает низкими fps.


Космос в IW2 испещрен трассирующими линиями. Непривычно для глаз, но очень удобно для мозгов.

Первый взгляд

REAL WAR
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.real-war.com

Жанр
RTS

Дата выхода
Август 2001 г.
Объем демо-версии
98,9 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

Разработчики
Rival Interactive
www.rivalinteractive.com
OC Incorporated
www.oc-inc.com
Издатель
Simon & Schuster
Interactive
www.simonsays.com

СУТЬ
Реальная RTS (кавычки по вкусу). С танками, самолетами и пароходами, но без тибериума.

ОСОБЕННОСТИ
Игра выросла из тактического симулятора, по которому бравые американские вояки сдавали экзамены на профпригодность. Но выросла ли?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (желателен!), 210 Мбайт на жестком диске.

Бывают такие отражения реальности, после которых тянет либо натужно философствовать о несовершенстве любых отражений, либо просто хорошо посмеяться. Знаете, когда слышишь заявления типа “ультрареалистично” или “гипернатурально”, всегда ожидаешь чего-то хоть немного, но лучше того, что “как всегда”. Опять же, предыстория создания внушала оптимизм (см. хотя бы Game.EXE #3’01, стр.6). И что, это — real?

КРИВОЕ ЗЕРКАЛО

Кирилл “Хват” ИВАНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Основной козырной картой предполагаемого хита назывался король пик из генштаба U.S. Army. Последний, к слову, одобрил сие развлечение в качестве официального тренажера для начинающих офицерских валетов.
Я со своей колокольни посоветовал бы им играть также в C&C и “Сапера”. Ведь страшно подумать, какие последствия может иметь обычный раш в реальной без кавычек Саудовской Аравии. Или отсутствие pathfinding’а у взвода ”морских котиков”. Или мины размером с полтанка, появляющиеся из ниоткуда.

Впрочем, надо быть добрее и понятливее. Сами авторы признаются, что игра была “tweaked” в целях того самого геймплея. Законы настоящей войны были “улучшены” и “расширены”, а точнее было бы сказать: упрощены до безобразия.

Вводная часть всячески внушает нам мысль о том, что в американской армии есть как наземные, так и морские, а также еще и воздушные силы. И что цель и смысл игры — грамотное координирование всего и вся. При этом пламенные патриоты загораживают девять десятых экрана звездно-полосатым флагом, а в ролике злоупотребляют крутящимися, как на пиратских видеокассетах, циферками.

В демо-версии нам дают пройти две миссии (тьюториал, где рассказывают, что такое мышь, не в счет). И в двух же из предложенных думать головой совершенно не обязательно. Надо лишь “следовать рекомендациям штаба”. И тогда гарантированно наступит “mission complete”. Рекомендации состоят из пошаговых разжевываний всевозможных нюансов — и снова с циферками, картинками и бодрым закадровым пресс-секретарским комментарием.

ВЗОРВАТЬ ЯДЕРНУЮ БОЕГОЛОВКУ

Воюют американцы с абстрактной Independent Liberation Army — эдаким собирательным вражеским образом всего восточного полушария. У этого образа наличествует ядерная боеголовка (вывезена из Казахстана), которую наши американофобы зачем-то собираются запустить. Американцы же, в свою очередь, этого не хотят (ну нет у них пока новой космической ПРО!). Налицо конфликт интересов. И наша задача — разрешить этот конфликт силовыми методами.

Поначалу игра внушает оптимизм: уймище различной бронетехники, включая противовоздушные и артиллерийские передвижные установки, обязательные и необходимые танки, БМП и даже сапера на колесах. Неподалеку совсем уж многообещающе курсирует авианесущий крейсер. Неотвратимый вывод: сейчас будет fun с координированием!

Однако (какое нехорошее слово!) управление процессом с первых же секунд вызывает легкий ступор. Дело в том, что вы обязаны каждый раз перед выделением нового юнита отменить выделение старого. Иначе последний поскачет на место нового. Звучит не слишком пугающе, но на практике это выливается в постоянное щелканье обеими кнопками мыши, от которого хочется биться лбом в монитор.

Далее, авторы немало гордятся своими “реальными” переговорными фразами, якобы подслушанными у настоящих бойцов. На деле — старые знакомцы “yes, sir” и “consider it done” поменялись на “roger wilco” и

"coordinates received". Шило на мыло и никакой дополнительной атмосферы.

Ну и самое противное: в симуляторе стратегических и тактических действий, по которому сдают экзамены американские курсанты, нет элементарного pathfinding'а. Танки, будучи отправленными на другой конец экрана, тупо упираются в ближайший холм и стоят там, бессмысленно ржавея. Ракетная установка однажды и навечно застряла в двух деревьях. Никаких способов для ее вызволения я придумать так и не смог.

Но вернемся к. Мы должны сравнять с землей все стационарные ПВО противника, а потом запустить ковровый бомбардировщик. Вот должны — и все. В этом и заключается реальное координирование. Если мы, не дай бог, решим изничтожить пусковую установку танками — получим надпись "Вы потеряли слишком много юнитов, до свидания". Самое интересное, что никаких потерь личного состава у меня в статистике обозначено не было. И ядерную ракету вороги тоже не успели запустить. Как же так, сэр?

Забава свободы действий продолжается в следующей серии...

ПОЛЕ БОЯ

Вторая миссия менее замысловата. Перед нами большая поляна, моря-океаны по краям и аэродром с кучей разных летательных железяк. Земля-море-воздух. Все как на картинке, только флага не хватает. Инструктор недвусмысленно комментирует: разрушь домик-в-деревне — и враг останется без коммуникаций; раздроби чужой аэродром — и тебя не будут донимать с воздуха.

Ну что ж, мы привычные. Сказано — сделали. На поляну воевать не пошли, а сразу навалились на домик с аэропортом. Independent Liberation Army шутки явно не поняла: так и стояла, понурив танки, на месте встречи, ожидая, когда я, например, нападу. В это время прилетели мои истребители с бомбардировщиками и начинили всех свинцом.

Радости от такой стратегии — полная бескозырка.

ВИДОИЗМЕНЕННЫЙ РАШ И ДРУГИЕ РАДОСТИ

Согласно новейшим стратегическим разработкам Пентагона, "рашить" нужно не кучей танков, а кучей различной по назначению техники. Обе миссии проходятся выделением всего, что есть на экране, и джоггингом ударной толпой по всей карте. В случае чего — отобьемся хоть от черта.

...думать головой совершенно не обязательно. Надо лишь "следовать рекомендациям штаба". И тогда гарантированно наступит "mission complete".

Люди, как говорится в "Инструкции для высшего командного состава", производятся-таки в бараках. С помощью, вы не поверите, ресурсов. Но вот зачем они производятся, то есть какая от них польза, — совершенно неясно.

Карты, как вы можете сами увидеть, всегда двухмерны. А что, на столах генералов бывает иначе? А боевые единицы, напротив, объемны. Как картофелины кино-Чапаева.

Взрывы должны нести кроме эстетической еще и тактическую функцию: в силу их модной трехмерности компьютер начинает серьезно тормозить, и это реально похоже на жаркую битву, в мешанине которой невозможно отдавать приказы.

В полной версии нас ожидают по 40 юнитов с каждой стороны (на фоне отдельных E3-заявлений о ДЕСЯТКАХ ТЫСЯЧ юнитов это выглядит особенно смело), по 12 миссий в шести разных странах и всяческий, вплоть до CTF, мультиплейер.

Несмотря на (см. опять же занимательную историю создания этой игры), к разработке Real War, несомненно, приложили руки организации с лозунгами "Мир во всем мире", "Миру — мир" и "Война — это а-тя-тя". Потому что в другие — unreal — wars играется все же легче и привычнее, спокойнее и без нервов.

Впрочем, может, так и надо?.. Может, настоящий танкист реально не видит, как объехать холм? а ракетная установка не пролезает меж деревьев? а штабного инструктора надо понимать дословно и выполнять?..

Может быть. Но в это не хочется верить.



Зеленые танки на зеленой траве в тени зеленых деревьев. Вот это я понимаю — палитра!

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

GameSpot (www.gamespot.com), в частности, пишет: "Лучший способ атаки — это взять все наземные войска, не забывая про ПВО, и смело отправить их в бой, прикрывая самолетами да кораблями". Я ж говорю, координирование.

"...Вспоминаю, как в прошлом месяце бомбили Ирак. С этой стратегией генералов "выжечь все и забыть" война действительно стала напоминать компьютерную игру, — веселится Дэвид Ходжсон (David "Sothoth" Hodgson) с сайта **gamespy.com**. — Что ж, теперь ясно, каким образом наши лучшие военные умы проводят свой досуг."



Аэродром красиво исчезает в огне. Скоро текстуры асфальта растворятся в снегу.

Первый взгляд

THE MYSTERY OF THE DRUIDS
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.themysteryofthe-druids.com

Жанр
Квест

Дата выхода
14 сентября 2001 г.
Объем демо-версии
48 Мбайт
(см. ее на нашем диске)

Разработчик
House of Tales
www.house-of-tales.com
Издатель
CDV Software Entertainment AG
www.cdv.de

СУТЬ
Солидный квест в традициях.

ОСОБЕННОСТИ
Отличные голоса, приличная картинка и настоящие загадки. Да какие же еще особенности могут быть у "квеста в традициях"?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта ОЗУ), DirectX 8.0, рекомендуется 3D-ускоритель (поддерживаются все существующие).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
65 Мбайт на жестком диске.

Немецкая компания House of Tales принадлежит к роду квестостроителей, что уделяют куда больше внимания сочинению названия, чем всей остальной игре. Квест The Mystery of the Druids (MotD) маскируется почище иного секретного агента: у себя на родине он побывал уже и унтерштурмфюрером Das Geheimnis der Druiden, и штурмбаннфюрером Erben der Druiden, а на английской земле проживал под фальшивым паспортом на имя некоего коммандера The Heirs of the Druids.

ДЕЛО О БРИТАНСКОМ ПРОНОНСЕ

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
The Mystery of the Druids — квест с сюжетом о ритуальном убийстве, совершенном тайной сектой. Прилежный, ремесленный квест с путешествием во времени. Оригинальность, как известно, есть дело сугубо добровольное.

Последним известным квестом из страны бюргеров был скромный Jack Orlando (как известно, клонированный с Broken Sword детектив), а последним фабричным изготовителем — TopWare. Квест House of Tales столь же криминален, но относится не к презираемому сообществу игр про частных сыщиков, а к уважаемому клубу полицейских квестов. Разница между ними небольшая, но существенная: если безумный миллионер запретит входить в дом частному детективу, тому остается лишь перелезать через изгородь, а если так поступят с полицейским из Скотланд-Ярда, то он, теоретически, способен сбегать в Ярд и вернуться с ордером на обыск. На деле, конечно же, он тоже полезет через изгородь.

ДЕЛО О ЗЕЛЕНОМ ШАРФЕ

Если организмом MotD должен копировать Police Quest, обликом он ближе к Gabriel Knight. В обоих случаях сходство относительное. Да, инспектор Брент Халлиган таскает на себе полный набор криминалиста: и пластиковые пакетики для сбора улик, и перчатки, и даже скоросшиватель для текущих дел. Очевидно, в Германии не могут себе представить следователя без скоросшивателя. Да, он носит длинный плащ, как Габриэль, но к плащу прилагается консервативный галстук, а сам Брент всегда порядочен и корректен. Он нетороплив и обстоятелен и под дулом пистолета, и в процессе удушения по каким-то мистическим, я надеюсь, причинам доктора Мелани Тернер (сама видела в замочную



Уж и не знаю, почему эта идиллическая карточка из семейного альбома так напоминает место преступления: то ли из-за полицейской ленты на заднем плане, то ли из-за скелета справа.



Брент и Мелани лицом к лицу. Мы вмешаемся, если только последует новая сцена удушения. А вообще отношения у них складываются неплохо.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Зер гут! Очень мощная звуковая дорожка буквально наэлектризовывает атмосферу MotD — будь то шаги по асфальту или жуткая хичкоковская музыка. Эта история предлагает нам все то же, что и лучшие кинотриллеры, плюс дарит логические задачки. И все в неподражаемом лондонском стиле, с принцем Чарльзом, Скотланд-Ярдом, чаем, плохой погодой и старшим инспектором Миллером! Эти англичане такие смешные!" — радуется за наблюдательность соотечественников одноязычный с Das Geheimnis der Druiden Кристиан Род (Christian Rode), скрывающийся под псевдонимом Bryionak, с сайта **Gamesweb (www.gamesweb.com)**, высоко оценивший полную версию игры.

скважину нарезки из полной версии). В общем, образцовый чиновник Скотланд-Ярда, испытывающий законное удовлетворение от любой хорошо проделанной работы.

Но прямо сейчас, поглядев на мизерный отрывок, я скажу, что в MotD все не так строго, как кажется. Для чего суровый инспектор носит в кармане плаща трогательный зеленый шарфик от какой-то Джанет? почему он так легко и весело использует полицейские принадлежности? Я, например, никогда не задумывалась, насколько приятно преодолевать проволочную ограду (под напряжением) с помощью самого обыкновенного пакетика для сбора улик! Ну, и больших ножниц, украденных у садовника, да малых ножниц для разрезания бумаги, стянутых у кого-то еще. Несмотря на свою конспективность, демо-версия MotD очень мила и весьма явственно отдает настоящим квестом.

Инспектор Халлиган всегда близок к британскому народу. Наверное, этому учат в скотланд-ярдовской академии. А может, он просто хочет стянуть у бедняги монетку или фляжку, как нормальный квестовый герой, для которого клептомания — норма.



...инспектор Брент Халлиган таскает на себе полный набор криминалиста: и пластиковые пакетики для сбора улик, и перчатки, и даже скоросшиватель для текущих дел. Очевидно, в Германии не могут себе представить следователя без скоросшивателя.

Всего лишь в одном, похожем на лабиринт, где всегда возвращаешься к выходу, диалоге с садовником (жестком, содержательном) нам вполне грамотно задают обстановку, действующих лиц, фон. На первый план выплывает зловещая фигура лорда Синклера, который принимает в своем особняке (на угодьях в десять тысяч квадратных метров) странных гостей, живет под присмотром телохранителей из Иностранного легиона, получает и посылает подозрительные посылки, находит под окнами мертвых садовников. Написано стремительно, со знанием дела и законов жанра. И миллионер (а ведь мы знаем его только заочно) вышел очень колоритным.

Помогает и звук. В полной версии MotD будет пять часов диалогов — в неполной их намотано минут на семь. Но какие актеры! Бесподобный британский прононс и стиль речи инспектора Халлигана и синклеровского дворецкого: два сдержанных англичанина обливают друг друга презрением по интеркому. Как они произносят "bodyguards" и "Scotland-Yard"!

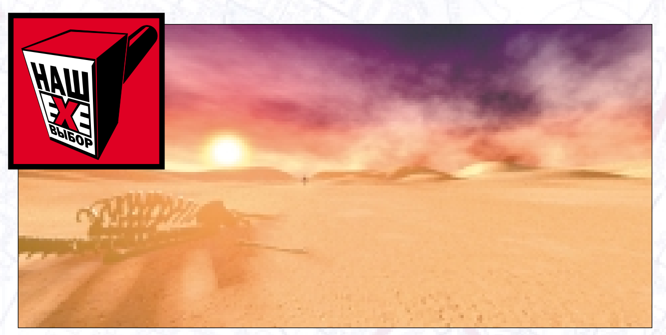
ДЕЛО О КОНСТЕБЛЯХ

В релизном MotD таким вот образом заговорят десятка два персонажей — на групповых фотографиях из грядущего толпятся бравые констебли с кокардами и рациями. Задники незыблемы — фотографии все же. Наверное, именно так выглядел бы первый Gabriel Knight с полигональными персонажами. Для привлечения еще не сошедших с парома летнего времени туристов открываются качественно исполненные осенние виды на рыбацкую пристань, церковь, улочки и магазинчики британских городов.

Сюжет длинный и насыщенный, принципы классицизма напрочь отрицающий. Халлиган носится по всему островному государству, от Портсмута до Стоунхенджа, охотится за друидами, расследует ритуальные убийства и путешествует во времени. Есть где-то еще и золотой серп, угрожающий судьбе всего мира. Его-то и надо раздобыть — и Халлигану, и доктору Тернер (да, она тоже будет) — во временах давно минувших, в древней, кельтской эпохи, Британии, которую не знает никто.

Большой, верный и надежный издатель по имени CDV Software Entertainment AG (в родной стране к нему обращаются запросто как к CDV-Verlag) уверяет, что английский выход MotD пунктуально намечен на четырнадцатое сентября этого года. В Германии Das Geheimnis der Druiden изучают еще с марта. The Mystery of the Druids мы увидим значительно позже.

Последний взгляд



"ПРОРОК И УБИЙЦА" (THE LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASASSIN)

Игра-восток, игра-восход. Безусловный шедевр Arxel Tribe. Точнее — первая половина безусловного шедевра.

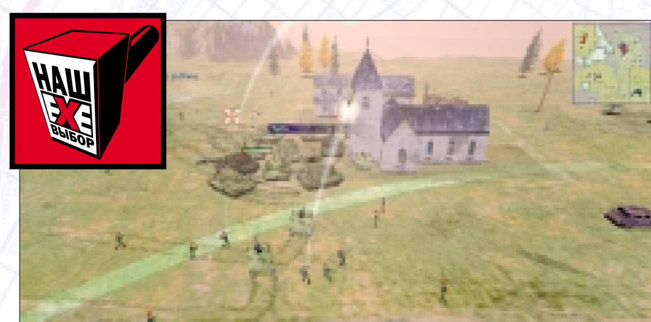
СТР. 82



GANGSTERS 2

Вторая часть культовой игры разменяла несколько смелых идей на проверенные временем решения, стала проще, динамичнее и, что удивительно, интереснее.

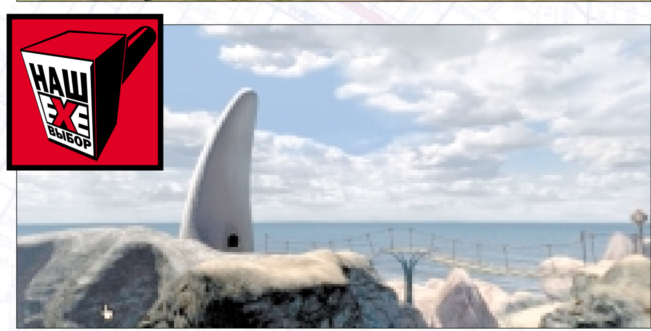
СТР. 85



CONFLICT ZONE

RTS, в которой юниты способны самостоятельно принимать решения, а искусственный интеллект начинает передразнивать вас уже на третьей миссии. На шестой он перестает обращать на вас внимание.

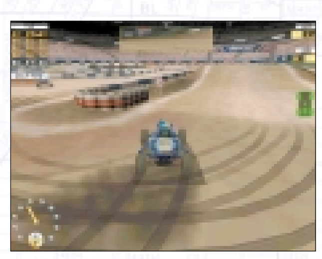
СТР. 92



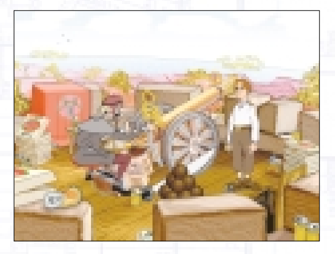
MYST 3: EXILE

Запредельно творческое переосмысление идеи Miller bros. Жаль только, что не развитие.

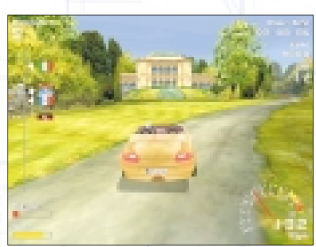
СТР. 95



LEADFOOT: STADIUM OFFROAD RACING
СТР. 88



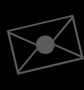
GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA
СТР. 90



EUROPE RACER
СТР. 98



"НЕКРОНОМИКОН"
СТР. 100





ДУЭЛЯНТЫ

Последний взгляд

“ПРОРОК И УБИЙЦА” (THE LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASASSIN)

http://legend.arxeltribe.com

Жанр
Квест

Разработчик
Arxel Tribe
www.arxel.com

Издатели в России
“Нивал” www.nival.com
”1С” www.1c.ru

Сложность	высокая
Графика	4,7
Сюжет	5
Музыка (Джон Лич и From Other Land)	4,9
Звук	5
Управление	Пиксель-хантинг

Интересность

5
(2,5 балла выданы авансом второй части!)

СУТЬ
Игра-восток, игра-восход. Безусловный шедевр Arxel Tribe. Точнее — первая половина безусловного шедевра.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 200 MMX, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта ОЗУ), 8x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
290 Мбайт на жестком диске.

Сегодня мы можем обойтись без имен и титулов — и те и другие регулярно поблескивали на наших страницах. Мы оставим в стороне прошлогодние воспоминания — снежного пространства для них уже нашлось предостаточно. Напомню лишь, что из-за продолжительности сюжетной линии “Пророка и убийцы” (легкая рука “Нивала” поставила точку в длинной цепи преобразований названия) в Arxel Tribe решили разделить свой эпический квест столетия на две равные части. Одну из них посмотрим сейчас, другую — позже (возможно, уже в следующем номере). Это важно.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
“Пророк и убийца” от Arxel Tribe — безупречный квест? Как бы не так! Первая часть сложна, но мимолетна, а хотелось бы, чтобы она длилась вечно. Скоропостижное завершение заставляет возненавидеть создателей. Думаю, полный “Пророк и убийца” вполне уместился бы на четырех дисках и вышел бы не длиннее (а то и короче) The Longest Journey. Преступно оборвав повествование на пороге замка таинственного Старца Горы, авторы уподобились худшей разновидности голливудских сценаристов. Нет им оправданий! По крайней мере до выхода второй части — The Secrets of Alamut.



“Пророк и убийца” — грандиозная дуэль Симона де Лекруа и Танкреда де Нерака под великим солнцем, случившаяся шесть сотен лет назад. Ареной схватки пророка и убийцы становится весь древний пустынный Восток: от Исфагана до Константинополя, от Багдада до Александрии. Франки, египтяне, турки и персы — далеко не немые свидетели их поединка. Прилежные хроникеры несдержанным языком запротоколировали каждый шаг соперников, и потому из итога противостояния большого секрета не делается.

ЛЕГЕНДА
Главная идея Пауло Коэльо (Paulo Coelho) и Стивена Карьора (Stephen Carriore), фактических авторов игры, в том и состоит, что карты раскрываются с первой страницы. Название и легенды не лгут. Ходы

Скромное пристанище астролога Камара. Он предсказал Увак-хану скорую смерть и по этой причине сменил место жительства на еще более скромное. Увак-хан любил успевать первым.

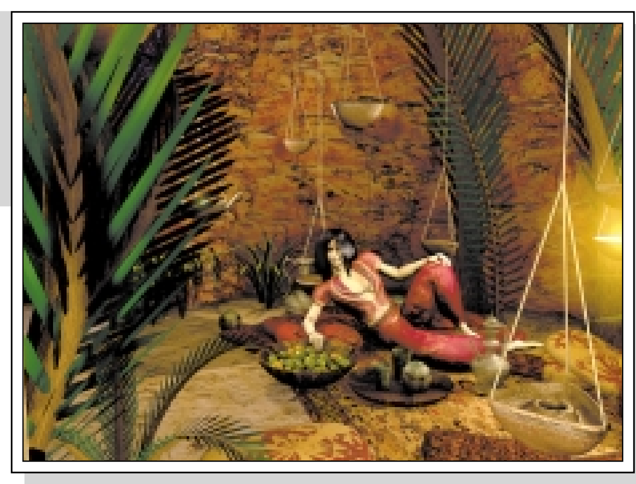


героев определены — предсказаны звездами, выбиты в камне, начертаны на песке. Но в радужных волнах многоязычных россказней об их деяниях и судьбах (центральные персонажи "Пророка и убийцы" носят европейские имена, пишут по-латыни и свободно говорят на арабском) не отыскать самого главного — характеров. Их мы познаем не с чужих слов, а на деле.

В первой части "Пророка и убийцы" мы вообще не встречаем де Лекруа. Зато одержимый де Нерак раскрывается весь. Он убивает старых друзей и заводит новые сомнительные знакомства, исполняет пророчества, раскрывает тайны из области астрологии, геометрии и алхимии, сжигает города. Здесь много рассуждений о душе, ярости, вере. И мы понимаем одну простую вещь: Танкред де Нерак совсем не похож на беспощадного Ас-Саифа, выведенного в легендах.

Обычно герой подобных квестов (многоликий курсор на фоне панорамируемых пейзажей и интерьеров) призрачен. Он громко топает, гремит цепями и не отражается в зеркалах; бубнит заученные реплики замогильным голосом, а в лучшем случае нем; никто не в состоянии запомнить его лица. Попробуйте представить себе доктора Фауста из одноименной игры? Не сумеете.

Отставной тамплиер де Нерак, прозванный Ас-Саифом в честь своего ятагана, — вопиющее исключение из столь успешно практикуемого самой же Arxel Tribe правила (виновна в этом не только его художественная проработка, но и длинные (более получаса) ролики, исполненные по высшему разряду, — какие там одеяния, лица, движения, а как сверкает ятаган!). Вам не забыть его глаз, боли и ненависти в голосе. Пилигрим в плаще кочевника поверх доспехов крестоносца отнюдь не типовой рыцарь системы "артур" или "роланд".



Та самая милая дама, что вызвала массу претензий общественности в связи с не слишком адекватным телосложением. К слову, основной пищей населения "Пророка и убийцы" являются зеленые фиги. Чего не бывает при такой диете…

Встретятся и очень киношное фехтование, и скоростная стрельба из лука, и игра в салочки с нежитью — да что там, Prince of Persia был мирной прогулкой по сравнению с кровавым квестом Arxel Tribe!

Большая честь и привилегия — отождествлять себя с таким человеком. Когда Танкред, безоружный, входит во дворец к Увак-хану с твердым намерением прикончить старого соратника по грабежам и поджогам, он похож на Клинта Иствуда. А когда проклинает небо и Аллаха в мертвом городе Джебусе — на Мела Гибсона. Хоть мы в тот момент и не видим де Нерака со стороны, но точно знаем — похож.

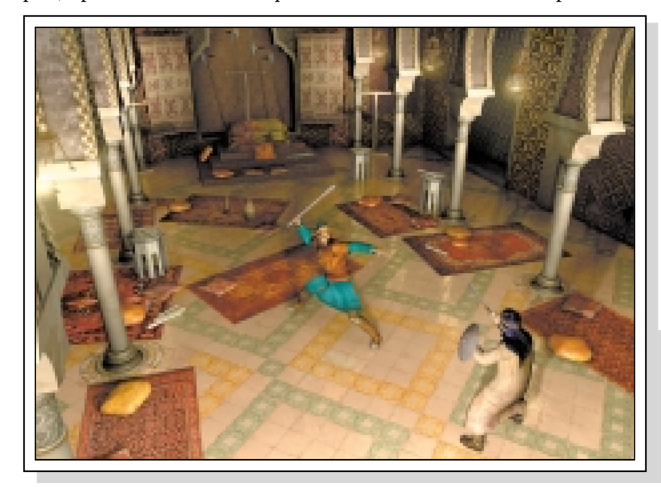
Любой другой герой, на протяжении всей истории не имеющий в кармане и серебряной дирхемы, а потому вынужденный решать сложнейшие задачки там, где хватает пары звонких монеток, выглядел бы законченным идиотом. А у Танкреда — просто принцип такой.

ТЫСЯЧА И ОДИН СПОСОБ УМЕРЕТЬ

То, что "Пророк и убийца" — квест изощреннейший, вы усвоите сразу. Убогий Джебус (посредственно нарисованный колумбарий-переросток посреди пустыни будто взят напрокат из какой-нибудь игры Cryo) всего с одним жителем предназначен именно для просеивания согласно принципу "кто не способен пройти подготовительный этап, каким бы невзрачным ни был Джебус, пройти лишь из любви к искусству, тому нечего делать в дальнейших баталиях, тот недостоин скрытых до поры красот". "Скучный" первый эпизод — словно обряд инициации.

Сразу же открывается еще одна жестокая черта "Пророка и убийцы": герой квеста трагически смертен. Только на улицах Джебуса он умирает не менее шестнадцати раз, а общее количество несчастных случаев на страницах эпоса приближается к восьми миллионам (то Нераку сносит голову железный голем Талеба и Ицхака, то выклевывает глаза Хабал, боевой сокол хана). Встретятся и очень киношное фехтование, и скоростная стрельба из лука, и игра в салочки с нежитью — да что там, Prince of Persia был мирной прогулкой по сравнению с кровавым квестом Arxel Tribe!

А стоит подняться на строительные леса — и мы увидим блестящие от дождя крыши глиняных домов, прекрасное зрелище, вид на надежду. И на дальнейшем маршруте Джебус-Иерусалим-Аламут нам остается только обмирать от восторга, потому что в области статичных квестов Arxel Tribe — величайшие художники на планете.



Танкред против Увак-хана: бой у фонтана до последнего удара. Умелые развороты камеры и отличная хореография поединка. Феерическое зрелище!

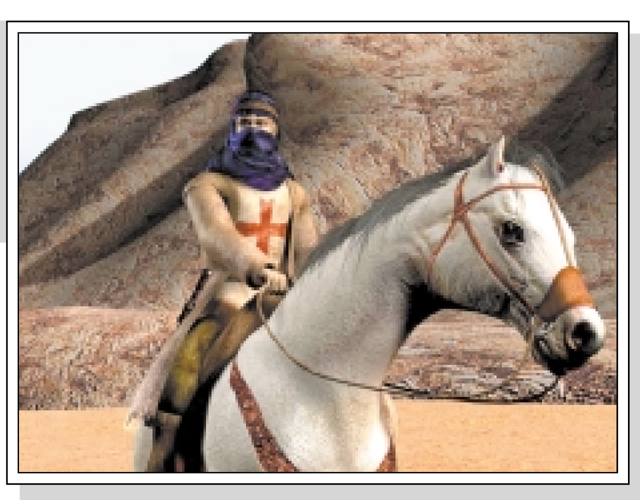
ДУЭЛЬ

Никто лучше них не изобразит отсветов на бронзовых стенах Иерусалима, искусной лепки

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

“Пророк и убийца” написан Пауло Коэльо и затрагивает духовные и этические моменты, о которых в так называемом “игровом сообществе” и слыхом не слыхивали. По одной только этой причине игра рекомендуется самому широкому кругу почитателей, хотя суровые законы квестового жанра в двадцать первом веке и стараются похоронить красоты Востока четырнадцатого столетия. Обладая потенциалом нового “Лоуренса Аравийского”, “Пророк и убийца” на самом деле оказывается очень короткой игрой в пяти актах — и это чудовищный недостаток!” — считает Рэнди Слугански (Randy Sluganski), сайт **Just Adventure (www.justadventure.com)**, мужественно терзавший знакомого нам исполнительного продюсера Гийома де Фондомьера (Guillaume de Fondaumiere) вопросами о странной структуре тела наложницы в караван-сарае (оказалось, по слухам, что у Arxel Tribe не нашлось приличной женской модели — недочет будет исправлен в следующей же части!). Общий рейтинг “Пророка и убийцы” здесь — “B” с минусом.

Вот такие создания с легкой руки Карьора вторглись в мир Коэльо и поселились в одном оазисе. Убить их могут лишь сера и вода. Но кто рискнет спуститься в темное ущелье?



Танкред де Нерак верхом на многофункциональном белом коне. В частности, животное используется при взломе городских ворот. Конь — практически единственный на весь квест. Многие персонажи предпочитают уморительных верблюдов.

дворцовых сводов, вышитых ковров из выделанной шерсти и смертельно прекрасных минаретов под бессмертным звездным небом. Трудно выделить отдельные элементы: хрустальный шар в лаборатории астролога не менее красив, чем ханская шапка или роспись на стенах тюремного коридора.

И никто лучше Карьора и Коэльо не населит этот расписной мир бедуинами, травниками, каббалистами, золотых дел мастерами, работорговцами, купцами, погонщиками, визирями и наложницами.

И никто лучше Карьора и Коэльо не населит этот расписной мир бедуинами, травниками, каббалистами, золотых дел мастерами, работорговцами, купцами, погонщиками, визирями и наложницами. Целая галерея колоритных представителей сказок “Тысячи и одной ночи” с именами вроде Раджиб-Аль-Махут или Айн-Ас-Сарах выставляет перед нами, словно в торговом ряду каирского суука, свои загадки и головоломки.

Для любителей все разграничивать налицо отменнейшая квестовая зона. И умные вариации на классические темы (составление, скажем, сонного зелья из настоек мальвы, аниса и зверобоя), и хитроумные, но логичные находки: крестовый поход интеллекта за отравленной сосулькой (выпускается из пращи в резервуар с водой). Даже в шахматы приходится играть. Тут есть все!



Забавно видеть, как вечный Восток “Пророка и убийцы” становится полем еще одной дуэли. На этот раз смертельный бой ведут Карьор и Коэльо — “Пророк и убийца” писан двумя почерками. Без сомнения, Пауло принадлежат все бытовые детали, исторический горизонт, и здесь он — Аллах. К примеру, у каждого героя наготове собственный календарь — единственно верный “календарь предков”. В свою очередь, Стивен (как мы все убедились на примере “Фауста”) — великий, хичкоковского толка мастер ужаса и мрачных мотивировок. Гениальную сцену в финале, где де Нерак спускается в ущелье и там под кувшинкой видит мертвую руку с зажатым кусочком белой серы, я заочно присваиваю Карьору. И, кроме того, безумного архитектора из Джебуса снова зовут Теодор!

Но дуэт получился, что и говорить, запоминающийся.



ЭСКАПИЗМ С БИТОЙ

...В ту атомную неделю пришлось с перерывом в один день написать рецензии на две потрясающие игры — War of the Worlds и Gangsters. Удивительная неделя, удивительные игры. Мы поставили "Наш выбор" и той, и другой. Обе провалились. Спустя пару лет Gangsters возвращаются, но мы с трудом узнаем в игре прежние черты.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Gangsters: Organized Crime — игра со всех сторон неправильная. Экономический симулятор, не содержащий ни одного законного способа отъема денег у населения, стратегическая игра, в которой можно было ломать ноги продавщицам цветочных магазинов, убивать полицейских и давать взятки мэру. Помимо радующего глаз отсутствия политкорректности, Gangsters образца 1998 года отличились еще и блестящими дизайнерскими решениями, которые не имели и вряд ли теперь уже найдут повторение. Никаких миссий, случайно генерируемый город, полнейшая, до головокружения, свобода действий, море возможностей, реальное время и походовый режим по очереди, — другими словами, играть в это было практически невозможно. Интерфейс управления напоминал центр управления полетами после его захвата инопланетянами. Многочисленные возможности (по отдельности вызывающие у игрока радостный трепет) превратились в комок слипшихся спагетти. Огромное количество ошибок и нестыковок заставляли сомневаться в реальности происходящего.

Все, кто видел Gangsters, высказывались об игре самым положительным образом. Но играть оставались единицы. Эти сверхлюди и сегодня общаются на высоком языке на специально зафлаженном форуме (см. www.gangsters2.com) и дышат исключительно парами спайса в особых резервуарах.

А что же мы?

Gangsters возвращаются, возвращаются громко, с размахом, по всем правилам рекламного искусства. На специальном сайте, весьма умело оформленном в стиле городской газеты, есть все, что нас интересует. Набор "обоев" для экрана, роскошные модели персонажей. Врагу можно отправить открытку "Ты покойник", а друга пригласить стать "частью семьи".

В Eidos учли ошибки прошлого, и гигантская машина Gangsters 2, скрипя и покачиваясь, повернулась лицом к потребителю. Двести с чем-то цветов сменили тридцать две тысячи, день научился плавно перетекать в ночь, взрывы и дым стали хотя бы отдаленно напоминать взрывы и дым, фонари превратились в точечные источники света, а в глубине скверов зашевелилось нечто вроде анимации.

Документация к игре теперь занимает три тома, а обучающая миссия, которой нам так не хватало два года назад, начинается со слов "в верхнем левом углу экрана вы видите часы. Они показывают время". Интерфейс управления предельно упростился. Сверху — парад гангстеров, слева — детали, если чего не нашли — смотрите в газете, выходящей два раза в сутки, или спрашивайте у советника, который знает об игре все.

Есть на ночь сырые яблоки и медитировать перед очередным налетом на банк больше не сле-

---

Последний взгляд

GANGSTERS 2
www.gangsters2.com

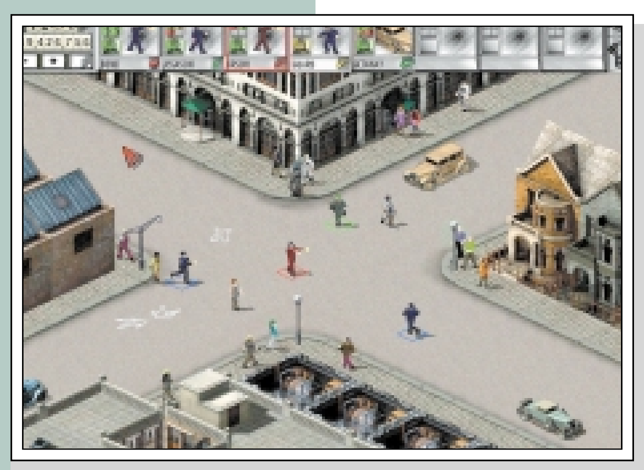
Жанр
RTS/Симулятор мафии

Разработчик
Hothouse Creations
www.hothouse.org
Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4,6
Музыка	4,2
Звук	4
Управление	4,2
Интересность	4,5

СУТЬ
Вторая часть культовой игры разменяла несколько смелых идей на проверенные временем решения, стала проще, динамичнее и, что удивительно, интереснее.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 166+, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), 8x CD-ROM.



Разработчики сделали все, чтобы превратить гангстеров в юниты, однако до StarCraft игре далеко: перестрелки сумбурны, а машина делает пять кругов по кварталу, прежде чем найдет место для парковки. На совершенно пустынной улице.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Мне нравится игра и ее возможности. Ужасно обидно, что многопользовательский режим вышел таким неудачным. Если мне нужен deathmatch, я поиграю в Quake 3! Одиночная кампания безупречна, но она одноразовая. Нет игры с открытым финалом. Нет редактора уровней. Нет жизни! К сожалению, новые Gangsters обречены на забвение, как и первая часть", — с жестокостью молодости заявляет Alky Pony на форуме сайта **www.gangsters2.com**.

"Вы вот пишете о "линейном" геймплее... Да, миссии следуют одна за другой, но в каждой существует несколько целей и порядок их выполнения далеко не линеен. Начиная с четвертой миссии — точно", — вступается некто Maxx...

дует. Гангстеры управляются так же, как любой юнит из провинциальной RTS. Разработчики называют это "контекстно-ориентированным интерфейсом". Если вы кликнете мышкой на машине, гангстеры сядут в машину. Если вы кликнете на прохожего, гангстеры приложат все усилия, чтобы избавить его от бремени жизни. Удобно.

Городские кварталы перестали походить на районы типовой застройки времен Хрущева, и карту местности в Gangsters 2 вполне можно перепутать с путеводителем по злачным местам для экстремальных туристов. Впрочем, все эти изменения лежат на поверхности. В глубине Gangsters 2 обитают рыбы небывалых размеров и форм. Мы получили совершенно другую игру.

ВСЕ ИЗМЕНИЛОСЬ

После выхода Gangsters разработчики были завалены критическими замечаниями со всех сторон. Идея понравилась всем, и у каждого нашлась пара советов для "неопытных новичков". В результате новые "Гангстеры" стали лучше одеваться, но, кажется, несколько укротили свой нрав.

Главный герой сериала Джо Бейн (Joey Bane) больше не убивает из-за денег. Он мстит за своего отца, хозяина подпольного ликеро-водочного завода, который был убит жестоким мафиози. Таким образом, у игры появился сюжет, а вместе с ним — миссии. Скорблю вместе с вами! Gangsters 2 лишились своего главного козыря — игры с открытым финалом. Стратегическая часть действа была целиком перенесена в "реальное время", и писать программы для своих гангстеров больше не требуется. Теперь мы лично руководим каждой операцией, каждым членом "семьи". Игра стала гораздо ближе к Heist или даже к GTA2, чем к оригиналу.

Главный герой сериала Джо Бейн (Joey Bane) больше не убивает из-за денег. Он мстит за своего отца, хозяина подпольного ликеро-водочного завода, который был убит жестоким мафиози.

Итак, Hothouse перешла в отступление. Максимализм уступил место компромиссу. Результат — вне всяких похвал, игра полна жидкого сока и проходится (не проходится) на одном дыхании. Адреналин выше нормы, вся экономическая часть осталась на месте, спрятавшись за широкие плечи кнопки "пауза", дети счастливы — они могут бегать по улицам с автоматом Томпсона и закладывать бомбы под днища полицейских авто.

Первые несколько миссий носят явно ликбезный характер. Нас учат убивать, грабить, запугивать, отнимать и делить — это основы выживания в New Temperance. А еще преподается курс дачи взятки, потому что без этого в Америке тридцатых никак. И лишь после того как ваши последние враги в родном городе Buffalo Falls отправлены на корм рыбам, а весь местный бизнес переходит понятно к кому, игра наконец-то показывает себя в полную силу. Великий трип по целому штату, 20 городов-миссий плюс парочка "притаившихся" уровней для тех, кто любит отгадывать секреты. Чем глубже мы погружаемся в игру, тем крупнее становятся города, сложнее задания, толще лица противников.

В каждом новом городе вам приходится начинать с нуля, и поэтому вместо армии нахлебников вы получаете мобильную группу из максимум восьми "лейтенантов". Члены банды отыскиваются, как обычно, по объявлениям в местном аналоге газеты "Знакомства" и, как правило, имеют специализацию "водитель", "снайпер", "подрывник", "экономист" и т.д. Каждый из "лейтенантов", при наличии средств, имеет право вызвать до четырех телохранителей. Таким образом, под нашим контролем одновременно может быть не более 40 человек. Для RTS, в которую превратилась игра, самое оно.

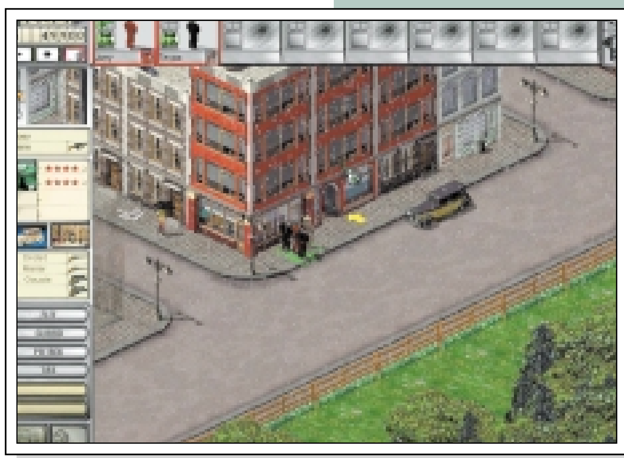
В ходе выполнения заданий "лейтенанты" приобретают опыт и получают новые звез-



Интерфейс управления действительно стал гораздо удобнее: достаточно кликнуть с зажатым shift на любом здании в округе, и вы получите полное досье и список возможных операций. Ограбить? Взорвать? Отнять? Похитить владельца? Охранять? Никаких проблем.



Три уровня увеличения, карта похожа на настоящую, и все злачные места уже отмечены соответствующими пиктограммами. Навестим?



Несколько однообразную рисованную картинку призваны украсить нехитрые визуальные эффекты — к примеру, дождь. Интересно, решатся ли авторы к третьей части игры перейти в 3D?

дочки умений. Интересно, что от способа, которым вы предпочтете решать эти задачи, будет зависеть количество полученного опыта. Самых верных бойцов вы можете сделать частью "семьи" и, таким образом, перетаскивать из одной миссии в другую. Согласитесь, авторы нашли довольно изящный способ сохранить лицо. Каждый их шаг назад выглядит как шаг вперед. У игроков ни на секунду не возникает ощущения, что их чего-то лишили, — наоборот!

Несмотря на обилие стрельбы и "ручное" управление гангстерами, экономическая часть игры никуда не делась. Мы попрежнему должны зарабатывать деньги, чтобы поддерживать наши операции. Причем при желании средства можно добывать совершенно честным образом, вполне легально. Два раза в сутки игра из RTS превращается в избу-читальню — выходит свежий номер газеты. Время останавливается на стыке дня и ночи. Честные люди отправляются спать, нечестные открывают глаза. Или наоборот. В газете есть все, а между строк — еще больше. У кого из ваших людей на хвосте ФБР, как себя чувствуют конкурирующие банды, кто из профессиональных убийц принимает заказы, а кто уже занят и кто его следующая цель — может быть, вы?..

Каждый город разделен на сферы влияния. Купленные священники повышают ваш рейтинг среди населения. Пули продажных полицейских убивают точно с таким же успехом, как и бандитские. Каждый город обещает новые приключения, и какой сюрприз придумали для тебя разработчики в следующей локации — неизвестно. Игра дарит ощущение целостности происходящего. Возможно, из-за того, что время не останавливается ни на минуту. Возможно, из-за того, что площадка для игры — огромный город, в котором кроме тебя и твоего врага есть еще масса других людей. Возможно, потому, что даже после убийства очередного главаря мафии миссия не заканчивается: вместо надписи "миссия выполнена" нас ждет справедливое возмездие, погоня и (все бывает) смерть.

Несмотря на обилие стрельбы и "ручное" управление гангстерами, экономическая часть игры никуда не делась. Мы по-прежнему должны зарабатывать деньги, чтобы поддерживать наши операции.

БУДУЩЕЕ

Как долго протянут Gangsters 2? До тех пор, пока вы не пройдете кампанию до конца. Столь ожидаемый многопользовательский режим оказался плохо сбалансирован и практически не работает даже на соединении 56K. Люди разъезжают на бронированных авто с четырьмя автоматами Томпсона в зубах, забыв стратегию, тактику и совесть. Редактора уровней пока нет, да и как его использовать — не совсем понятно. Игроки умоляют ввести с очередным патчем открытый финал — с огромным городом, кучей кланов и целью столь же простой, сколько и невыполнимой. Возможно, к их мольбам прислушаются. Если не сейчас, то в Gangsters 3. Эта игра уже есть в официальных планах Hothouse.

РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

Нет, мы не пропагандируем насилие. В Gangsters вы боретесь за власть, влияние, территории. Жестокие преступления играют существенную роль в достижении ваших целей, но суть игры в другом. Gangsters — это эскапизм чистой воды. Ощутить себя в шкуре "плохого парня", оставаясь в полной безопасности за экраном персонального компьютера, — вот в чем фишка. Мы получали письма от американских полицейских, в которых они благодарили нас за интереснейшую игру...

Рекламная кампания, к сожалению, обошла нас стороной: "У каждой семьи найдется парочка скелетов в шкафу", "Обед по-семейному".



Последний взгляд

LEADFOOT: STADIUM OFFROAD RACING

www.ratbaggames.com/games/leadfoot.html

Жанр
Гонки

Разработчик
Ratbag Pty Ltd.
www.ratbaggames.com

Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

Сложность	средняя
Графика	2,33
Сюжет	1,33
Музыка	2,33
Звук	2,66
Управление	3
Интересность	

2,33

СУТЬ
Австралийская мыльная опера "Грязевые гонки от Ratbag" остается с нами на третий сезон.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266/Celeron 300A (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), DirectX 6-совместимая видеокарта (рек. GeForce, TNT2, Rage 128 или Voodoo 5), 4x CD-ROM (рек. 8x).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Мультиплейер: только TCP/IP, до 10 человек. 40 Мбайт на жестком диске (рек. 120 Мбайт). Поддержка Force Feedback.

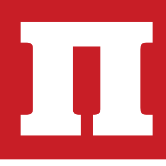
ЕЩЕ ПО ОДНОЙ

Кое-что не меняется никогда. Как и семьдесят номеров назад (свидетельствуют аксакалы!), любимым напитком редакции остается божественная амброзия "Саяны" (после португальского портвейна, конечно); как и 26 лет назад, любимым певцом ББ по сей день является загадочный Мехрдад Бади, потрясший его когда-то сначала импровизациями в козловском "Арсенале", а потом двумя вещами на тухмановской "По волне моей памяти" (что интересно, с тех пор он не слышал его ни разу!); как и четыре года назад (ровно!), ваш спецкор нежно обожает Ratbag Interactive, очень специфическую девелоперскую компанию из пеннокеанистой Австралии.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Дабы понять, что такое Leadfoot, вовсе не обязательно изучать низлежащие строчки. Достаточно взять журнал Game.EXE за декабрь 1999 года, прочитать рецензию на Dirt Track Racing и разделить все рейтинги на 1,5. Проще говоря: все то же самое, но устаревшее на полтора года. Никто не обвиняет Ratbag в том, что компания откровенно делает деньги, позабыв о собственно играх, но уж по крайней мере минимальным требованиям двадцать первого века их продукты отвечать обязаны. Увы, как раз на это погруженные в поиски 38-го спонсора парни пойти не могут, в результате чего игрок вынужден любоваться на великие достижения просроченного движка Difference: 16-битный цвет, повсеместную замыленность, текстуры с разрешением и цветностью Windows-пиктограммы, полнейшее отсутствие спецэффектов (вы только взгляните на эту воду!) и разъедающую разум скуку. Хотя последнее, пожалуй, к движку никакого отношения не имеет.



После Powerslide была Dirt Track Racing (DTR), после DTR — Sprint Cars, а вслед за ней, твердой поступью продукта, уверенного в своем успехе среди игровых меньшинств, шагает Leadfoot, уникальная в своем роде вещь с устойчивым запашком просидевшего два с половиной года взаперти человека, упорно не желающего признавать, что двадцать первый век (а вместе с ним и долгожданная НТР) все-таки наступил.

СТАРАЯ ШКУРКА

Лицезреть сегодня графику подобного качества по меньшей мере странно. Движок Powerslide, и в былые-то годы не замеченный на передовой игростроения (приятно, но без излишеств), а в бытность DTR уже вызывавший понимающие улыбки наиболее догадливых товарищей, в мае 2001-го не может называться иначе как "убожеством". Плохо все до последней детали: текстуры, глубина цвета, детализация... В таких случаях обычно говорят: "Не за что глазу зацепиться", но тут ситуация прямо противоположная: глаз цепляется, но слегка не к тому.

Размытые текстуры, коричневая палитра, примитивные модели машин, квадратные тени, восьмиугольные колеса, невообразимые в самом извращенном смысле этого слова спецэффекты (черная пыль из-под колес — это, пожалуй, свежо) — вот далеко не самый полный перечень возможностей движка от Ratbag, из которого сознательно вычеркнуто принципиальное игнорирование 32-битного цвета (а без него в современных играх чувствуешь себя как-то неуютно). Даже "дирхантеры" иногда предпочитают сбрасывать старую шкуру, однако в далекой Австралии, родине кенгуру и Крокодилов Данди, на такие рискованные эксперименты, похоже, решиться никак не могут.

Стоит ли говорить о том, что в Leadfoot вы не встретите ни густой растительности (что, впрочем, правильно — какая растительность на автостадионе!), ни яростно-слепящего солнца (которым кое-кто из нас уже успел разбаловаться), ни зеркальной глади луж и озер, ни вылизанных до последнего полигона корпусов машин... Если постараться, не увидеть можно много чего, и в данном случае выражение "чем больше, тем лучше" звучит как ехидная насмешка.

НА ЧАШЕ ВЕСОВ

Последней на моей памяти игрой с отвратительным движком, но чумовым игровым процессом была Tony Hawk's Pro Skater 2, чей непритязательный внешний вид всецело искупался бесконечным драйвом и невероятным разнообразием (за что творение Neversoft и было всячески нами обласкано, а некоторые читатели даже требовали объявить "Тони" лучшей аркадой года). Leadfoot, в свою очередь, пытается претендовать, пусть и с изрядными оговорками, на достоверную ГРЯЗЕВУЮ физическую модель.

Реалистичность в Ratbag растолковывают очень просто: машину должно заносить. Неважно, какова скорость, плевать, насколько хороша в данном конкретном месте дорога, характеристики подопытной в расчет тоже не принимаются. Если вас угораздило выбрать в настройках "Максимальный реализм", готовьтесь к бесконечной езде боком, вверх тормашками и чуть ли не в зеркале заднего вида. Сцепление с дорогой столь незаметно, что порой путаешь Leadfoot с какой-нибудь футуристической гонкой а-ля "Сафари" и очень обижаешься: реализмом-то, оказывается, и не пахнет!

Знатоки, прошедшие через DTR, могут упрекнуть: "Ну как же? А детальнейший тюнинг? А отображение всех проделанных с машиной изменений в гонке?!" На что я, пожалуй, даже не буду отвечать, а лишь посоветую смеха ради сдвинуть все тюнинговые ползунки в крайнее левое положение и разок проехаться, а затем — в крайнее правое, сделать еще пару кругов и попытаться найти хоть одно СУЩЕСТВЕННОЕ отличие в поведении машины. Не нашли? Тогда закроем эту тему, выставим показатель Handling на Easy и постараемся получить хоть какое-то удовольствие от процесса.

FUN, FUN, FUN

Пытливый читатель, я уверен, уже догадался, что с "фаном" в Leadfoot наблюдается типичный дефицит времен застоя. Чтобы отхватить себе кусочек этой субстанции, надо обежать все магазины в городе, выстоять в многокилометровой очереди

Размытые текстуры, коричневая палитра, примитивные модели машин, квадратные тени, восьмиугольные колеса...

и как следует поругаться с коллегами по несчастью. Переводя на язык игры: да, где-то, когда-то, на некоторых трассах, в определенный момент, если звезды подадут хороший знак, а планеты выстроятся в одну линию, — тогда, пожалуй, Leadfoot подарит вам незабываемое наслаждение (обычно это происходит в момент особенно длинного прыжка — что весело, то весело). Впрочем, через две секунды вся магия исчезает, и гонка снова оборачивается скучнейшим занятием по эту сторону Солнца.

Разумеется, есть и режим "карьеры": с деньгами, покупкой-продажей, запчастями, починкой (машинки ломаются, ага), спонсорами и прочей обязаловкой. Которая, с какой стороны ее ни прикручивай, интереса игре не добавит. Ведь, в свое удовольствие покопавшись в машине, приняв или отклонив пару заманчивых предложений и произведя косметический (бывает, что и капитальный) ремонт, вы непременно останетесь наедине с унылой коричневой трассой и не менее скучными аккуратными противниками, чья максимальная скорость езды регулируется ползунком с надписью "AI Level".

Остается лишь тоскливо мучить цифровую крестовину геймпада (аналоговое управление не выдерживает никакой критики) и глазеть на развешанные через метр плакаты спонсоров. Самых, между прочим, настоящих: линки на веб-сайты предусмотрительно выложены в специальный подкаталог "sponsors". Всякие там Maxim Chassis, Sports Plus Video, Yak Graphics, Dura-lite Racing Wheels и так далее, общим количеством до 37 штук. Так вот зачем в Ratbag делают игры...



Вот сейчас, пожалуй, будет весело. К тому же есть шанс обогнать в прыжке этих двоих.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Основываясь на том, что нам удалось увидеть, — пишет пожелавший остаться неизвестным автор сайта **Operation Sports (www.operationsports.com)**, — мы полагаем, что если уж вам понравилась Dirt Track Racing, то и Leadfoot придется по душе". Кто бы сомневался, чувак.

Пардон, тени не квадратные, а прямоугольные. Милое зрелище, правда?



Последний взгляд

GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA
www.gilbertgoodmate.com

Жанр
Квест

Разработчик
Prelusion
www.prelusion.com
Clear Water Interactive
www.cw-i.com
Издатель
Fast Trak
www.fasttrak.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4,3
Музыка	3,1
Звук	4
Управление	Пиксель-хантинг
Интересность	4

СУТЬ
Квест, явно больший собственных размеров.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0, Pentium 166 (рек. Pentium 266+), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), DirectX 6.0+, SVGA (2 Мбайта ОЗУ), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
400 Мбайт на жестком диске.

О ВРЕМЕНИ И О ГРИБЕ

Дорогой читатель! В квесте о Гилберте Гудмейте все не так: пролог открывает середину, история спокойно продолжается после финала, а начала нет вовсе. Но не по хитрому замыслу шведской (как стол, семья или Стокгольм) Prelusion произошла такая перетасовка колоды с утерянной картой — бубновой пятеркой и нашим выбором над "сутью" ("лучший квест девяносто пятого года образца две тысячи первого")! Нет, просто за отчаянные годы разработки Gilbert Goodmate (далее GG) перенес слишком много операций. И теперь так не просто найти правильное место для каждого его органа.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Дорогой читатель! В этом тексте все не так: пролог открывает середину, история спокойно продолжается после финала, а начала нет вовсе. Но как еще можно рассказывать о квесте, создатели которого, похоже, писать диалоги пригласили Томаса Вульфа? И если ты начнешь чтение с этой заметки, читатель, то убедишься, что так было надо. Впрочем, ты, кажется, уже начал.

Их опьяняла работа: в диалогах и описаниях GG господствует мегаломания, диапазон шуток неограничен. Реестр имен героев напоминает телефонный справочник. Собственно, в этом крохотном сказочном городке Фангории есть телефоны, телефонная связь и коммутатор с телефонистом Сержем (вовсе не лишнее приобретение при таком числе жителей). Гилберт Гудмейт штурмует сюжет, забрасывается на парашюте с боекомплектом из щетки да лески для чистки зубов, — все остальные припасы из хижины деда, столь подробно зафиксированные на точке демо-версии в нескольких номерах отсюда (куда мы вас благосклонно и отсылаем, дабы не повторяться по мелочам), ушли на приготовление суперклея. В первый же обход городских доков, ярмарки и таверны он ухитряется повстречать десятка два жителей и приезжих, получить от них сотню предметов и две сотни заданий, обсудить тысячи тем. Строгий сбор показаний о краже сюжетообразующего гриба не для него и не для Prelusion.

Строение черепа стражника выдает все признаки олигофрении. И лучше не вспоминать любимую многими теорию Ламброзо…



ИСТОРИЯ ОДНОГО РАЗГОВОРА
Если уж два персонажа GG начнут разговор, то не остановят-

ся, пока не обсудят родственников, викингов, знакомых, пока не затронут последний личный вопрос, не истратят последний седой анекдот или не умрут. В патриархальной тиши Фангории им больше нечем заняться.

Искренне жалеешь, что Гилберт никому не может заехать по физиономии. Здешние диалоги следует запатентовать — они невероятной конструкции. Тем для разговора больше, чем страниц в историческом романе. Дозволены любые отступления. Если какой-то камешек стал вдруг интересен и Гилберту, и его собеседнику, то нам демонстрируют теннисный матч в пяти сетах: Гилберт подпускает шпильку о бороде Барри, Барри лихо отбивает, свечкой взмывает страстный спор о бородах вообще, об их природе, достоинствах и недостатках.

И это при том, что у Барри нет бороды.

Такое может случиться в разговоре с мальчишкой о рогатках или в дискуссии с кузнецом, основанной на каламбурной идентичности английских слов "самолет" и "рубанок". Самый свирепый оппонент — ипохондрик Арви. Картины страшных болезней, им отображаемые, восхитительны, подробны и бесконечны.

В остальном Prelusion столь же дотошна. Рассеянный изобретатель Элтон употребляет по отношению к Гилберту сорок восемь ошибочных имен. Раз за разом осматривая одну и ту же картину работы Бартоломью Мейнора, Гилберт высказывает все новые и новые мнения — ему следовало бы родиться критиком. Скандинавы стремятся не оставить ни малейшей неясности. Там, где можно было обойтись одной фразой о калибре пушки, они предоставляют подробную характеристику орудия. Рассказ старого морехода о его ноже превышает объемом "Моби Дика" г-на Мелвилла.

Нельзя сказать, что тексты плохи — нет, они очень даже остроумны. Избранные места из обширной перебранки Гилберта с друзьями и недругами очень смешны, все реплики уместны, персонажи подобраны шикарно: имеется даже секретный агент Хаммер, маскирующийся под торговца наркотиками. Юмор ненавязчив и всеохватен. Только вот к концу очередного многословного туннеля мы напрочь забываем, что творилось в начале.

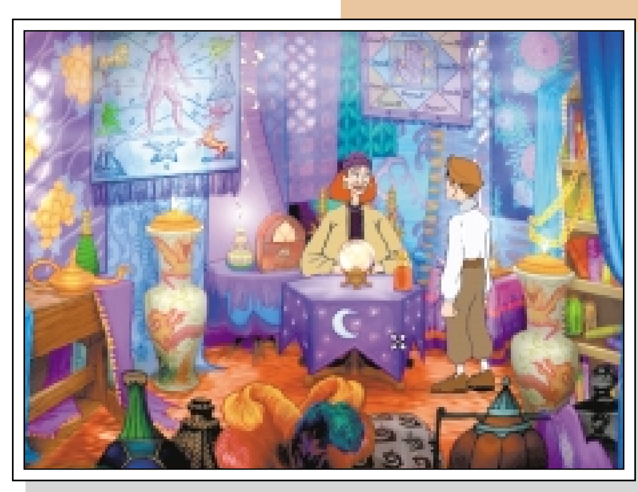
ПОКАЗАНИЯ ОДНОГЛАЗОЙ СВИДЕТЕЛЬНИЦЫ

К началу GG все важные события уже произошли: за всю игру не случается ровным счетом ничего интересного. Гилберт заменяет короля, попадает в плен к викингам, разоблачает похитителя, спасает королевство и получает принцессу — только и всего.

Уверенно обыгрывая ходы классических квестов (всех сразу), Prelusion втиснула в GG феноменальное количество благодарного квестового материала, но не позаботилась о его упорядочении, приведении в изящную систему. Многое в квесте избыточно: патетично, чрезмерно. Возьмем аккуратные задачки (их в GG отчего-то замечаешь в последнюю очередь): хоть и выдержаны в хорошем старом стиле, но требуют в двадцать раз больше, чем обычно, беготни, предметов и, главное, поиска ответов в показаниях толпы бормочущих старожилов. Но решения в массе простые. Собрать костюм короля, найти приводной ремень для робота или разобраться со стражником на мосту... Все интересные квесты, по всей видимости, остались в заблудившемся начале.

А оно заблудилось. О подвиге Марвина знают все, кроме нас. Из ниоткуда берется карта прилегающих территорий с мостом, лесами, островами, пещерой и мельницей, о которых мы понятия не имеем, но Гилберт-то явно там побывал еще в прошлой жизни — иначе откуда бы им взяться на карте? Горожане? — знакомы ему до единого, и каждый разговор Гилберт начинает так, как будто продолжает вчерашний. А ведь у нас в Фангории не было никакого "вчера" — и мы лишь с изумлением провожаем глазами этот пестрый парад под салют деревянными ядрами из пушки Пита Фидурски (живет на башне, питается пиццей и содовой). У героя квеста не должно быть прошлого, Гилберту следовало бы свои восемнадцать с небольшим провести в хижине на горе с неработающим лифтом, рассматривая город в подзорную трубу. Но нет, он полон энергии и со всеми на "ты", фантастически активен, работает за восемь Габриэлей и одного Гайбраша (кстати, он не умеет фехтовать и ругаться, что всячески подчеркивает). А как он ноет, когда ему что-то надо от прохожего! Похоже, это самый бесхребетный персонаж в истории жанра.

Prelusion не тратит время на разгон — здесь трудились четыре года, и нам и так слишком многое предстоит сделать. У GG нет первой передачи, плавного начала — или мы просто забыли, что именно так и должны начинаться квесты?

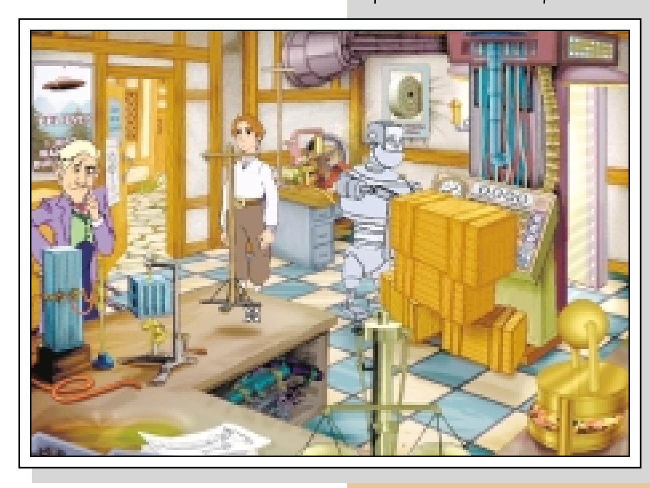


Гилберт без ума от этой дамы: мадам Зиз, интеллигентная гадалка, предсказывающая за автоматической дверью.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"GG был разработан шведами, и — можете назвать это дикой догадкой — шведы считают шутки о викингах чертовски забавными. Здесь есть шутки о женщинах викингов, кораблях викингов, еде викингов, культуре викингов, обуви викингов и шлемах викингов. Назовите шутку о викингах — и она тут же найдется!" — совершенно бесподобен Рэнди Слугански (Randy Sluganski) с сайта **Just Adventure (www.justadventure.com; рейтинг игры: "C" с минусом)**.

На стене лаборатории Элтона мы видим постер, гласящий: "Верить? Я хочу СТРОИТЬ эти штуки!". Кажется, я забыла сказать, что персонажи и создатели GG ПОМЕШАНЫ на летающих тарелках, заговорах и зеленых человечках. А еще на картинке есть машина времени.





УБИТЬ MASAФАКА

Последний взгляд

CONFLICT ZONE

www.conflictzone-thegame.com

Жанр
RTS

Разработчик
Mathematiques Appliquées S.A. (MASA)
www.animaths.com

Издатель
Ubi Soft
www.ubisoft.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	3,9
Интересность	**4,5**

СУТЬ
RTS, в которой юниты способны самостоятельно принимать решения, а искусственный интеллект начинает передразнивать вас уже на третьей миссии. На шестой он перестает обращать на вас внимание.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-акселератор второго поколения и моложе, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Только цифры: две компании по 16 миссий + два “секретных” уровня. 25 карт для многопользовательского режима и скирмиша. 130 юнитов и зданий, 12 различных профилей AI для многопользовательского режима. До 8 человек по локальной сети и до 4 по Интернету.
См. Conflict Zone FAQ по адресу: www.conflictzone-thegame.com.

Перед уходом на работу я Ее обесточил. На всякий случай. Сначала просто выключил компьютер, потом выдрал из розетки сетевой фильтр и спрятал его под диваном в комнате брата. Думаете, Она его найдет? Ха-ха-ха! Ну и пусть. Пробки-то... у меня: на всякий пожарный вывинтил. С этими адаптивными алгоритмами, сами знаете, расслабляться нельзя.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Понимание приходит с опытом. Опыт приходит с практикой. Месяц общения с компьютерной игрой Conflict Zone, известной ранее как Peacemakers, многому научил меня. Наши отношения не всегда были безоблачными — первые миссии мы проходили с ней порознь, второпях, в режиме ускоренного времени. Широким жестом я безразлично обводил в рамку десяток подвижных танков и, не задумываясь, отправлял их в самое пекло врага. Полигональные юниты разлетались в клочья, оставляя за собой дымный след. Юркие человечки, едва различимые в разрешении 1280x1024, ловко расправлялись с бронированной техникой с помощью ручных ракетниц и гибли один за другим от шальных снарядов.
Слепец, я не придавал этому значения, кривил губы в презрительной усмешке. Смеялся над местными реками, что поворачивают под прямыми углами и впадают в горы. С небывалой легкостью проходил одну миссию за другой. Как маленького котенка, тыкал AI носом в очередную “лужу”... Кто мог тогда знать, что хитроумные алгоритмы внимают каждому моему движению? Что безмолвный код безропотно накапливает мегабиты данных в бездонных хранилищах памяти? Разве можно было всерьез предположить, что игра учится на своих ошибках и копирует мои приемы?

И когда асфальт очередной миссии изо всех сил ударил меня по лицу, я бросился форматировать винчестер — но поздно! Игра вышла на режим. Я делал одну попытку за другой, превратившись в команду механиков “Феррари” во время очередного пит-стопа.

Мой соперник, внезапно утратив всяческое дружелюбие, ошарашивал меня очередной контратакой. Я устроил форменный геноцид, выжигая целые города напалмом. Мне пришла повестка из Нюрнбергского трибунала, но я не явился — руководил эскадрильей вертолетов, лично расстреливая засевших в горах боевиков GHOST.




Самолеты и вертолеты в Conflict Zone — это праздник круглый год. Чрезвычайно мощное оружие в умелых руках, они становятся легкой добычей средств ПВО. Любой чумазый абориген со “стингером” может оборвать жизнь крылатой машины уже с третьего залпа.

Журналисты при встрече бросались в меня микрофонами и за глаза обзывали садистом. Я не подбирал раненых, оставляя их умирать на поле боя, и плевать хотел на рейтинги популярности. Враг был почти раздавлен, и я тоже. Они не разрешали мне строить новые танки, ссылаясь на последние публикации в прессе. Проклиная свою слабость, я катал гражданских бастардов на вертолете, зарабатывая несчастные очки. Я менял тактические решения как перчатки, протирая карту местности до дыр.

Противник вел себя неадекватно, не соглашаясь более одного раза попадаться на одну и ту же удочку. Он то отсиживался в своем логове, накапливая неимоверный арсенал, то вдруг совершал суицидальные вылазки на вертолетах, которые очень часто завершались полным моим разгромом ввиду отсутствия на базе запасных сил противовоздушной обороны, то появлялся совсем не с той стороны, с которой мы его ждали. Я крутился на одном месте подобно самолету-невидимке, потерявшему свой тепловой след. Кнопки save/load стерлись до крови, игра не повторялась даже в мелочах. Исход даже самой маленькой стычки предсказать было невозможно — каждый раз фишка ложилась неожиданной стороной. Позднее врачи объяснили мне причину этого феномена, чуть позже узнаете о ней и вы.

Пока я пишу эти жалостливые строки, игра уже захватила кабинет и гостиную, медленно продвигаясь в сторону кухни. Сопротивление бесполезно — я сам превратил Conflict Zone в то, чем она стала. В каком-то смысле Conflict Zone — это я сам. Череда бесконечных адаптаций сотворила из игры моего цифрового двойника, который не подвержен физическим желаниям, питается от пяти и двенадцати вольт и не отличает сон от смерти. Этот текст не рецензия, но предупреждение всем, кто решится запустить Conflict Zone. Люди мира! На минуту встаньте. Слушайте...

Текстуры, обтягивающие скалистые участки, выглядят довольно убедительно, а вот рельеф не выдерживает никакой критики. Дизайнеры уровней даже не пытались добиться портретного сходства. Их карты напоминают первые опыты десятиклассника в редакторе миссий. Который, кстати, прилагается к Conflict Zone.



ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА MASA?

Французская программистская компания Mathematiques Appliquíes S.A. начала свою деятельность с выполнения несложных заказов: разработала систему моделирования воздушных сражений для Matra BAe Dynamics, выпустила ПО для оборудования завода по переработке ядерных отходов для Cogema, совместно с китайским университетом Tsinghua занималась системой управления космическими спутниками. Алгоритмы, используемые в этих программах, применялись не только для анализа данных и управления, но и для предсказания дальнейшей ситуации.

В каком-то смысле Conflict Zone — это я сам. Череда бесконечных адаптаций сотворила из игры моего цифрового двойника...

Потренировавшись на простом, MASA несколько повысила планку, выпустив библиотеку программ для разработчиков Интернет-решений. Платформа для создания Интернет-магазинов обладала способностью к самообучению и могла адаптироваться к каждому конкретному посетителю веб-сайта, изучая его потребности, вкусы, мотивацию и ожидания. Посетители французских Интернет-магазинов замирали в благоговейном восторге, обнаружив уже на титульной странице то, о чем мечтали всю жизнь.

А прошлой осенью дела приобрели совсем нешуточный оборот. Sony договорилась с MASA о передаче ее SDK DirectIA разработчикам игр под PlayStation 2. “DirectIA — это первый открытый SDK для моделирования искусственной жизни!” — слова президента MASA Бруно Хайнца (Bruno Heintz) каленым железом жгут сердца конкурентов. Фразы “high-level motivations” и “cognitive behaviours” заколачивают последние гвозди в гробы их несбывшихся надежд. Новая игровая консоль и DirectIA, обнявшись, выдадут на-гора следующее поколение компьютерных игр с невиданным ранее реализмом и чудовищной играбельностью.

Куча-мала из артиллерии и танков ведет себя на удивление осмысленно и даже без активного вмешательства в процесс успевает нанести противнику существенный урон. Истощенным нарзаном поклонникам RTS такая особенность местного AI только в радость.



РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

Игра, которую мы сделали, более стратегическая, нежели тактическая. Игрок концентрируется на принятии важных решений, а не на управлении всем и вся. Вот почему мы ввели в Conflict Zone командующих — они берут на себя всю рутинную работу, оставляя вам самое интересное...

Conflict Zone пытается исправить недостатки, свойственные многим RTS и варгеймам нашего времени: предопределенное поведение электронных соперников, отсутствие автономности и плохая координация действий между юнитами, неумение адаптироваться к уровню конкретного игрока, скучная игровая концепция...



Скажите на милость, где и когда противник успел произвести такую кучу танков? Обратите внимание, где именно GHOST разместила свои силы — прямо в городе. Чтобы выбить их оттуда, мне придется потерять процентов 30 рейтинга популярности. Собственного рейтинга. А нет рейтинга — нельзя строить танки. Это вам не дрова колоть.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Французские разработчики компьютерных игр хорошо известны своими странноватыми квестами, автогонками и ловким маленьким человечком по имени Rayman. Conflict Zone выглядит как попытка вырваться за пределы устоявшегося стереотипа. И это удачная попытка", — заключает обозреватель сайта **PC IGN (pc.ign.com)**.

"Версия Conflict Zone для PS2 представляет собой превосходный пример того, как игровые консоли нового поколения могут конкурировать с персональными компьютерами по производительности. И это хорошо", — обманывает себя обозреватель пустынного пока сайта **Dailyradar Playstation 2 (www.dailyradar.com)**.

И вот он, момент истины: первой игрой для Sony PlayStation 2, использующей новые возможности DirectIA, станет Confict Zone, собственная разработка MASA. По нелепой случайности игра выходит и на ПК, причем несколько раньше. Интервенция начинается. Вслед за истребителями-перехватчиками, ядерными отходами и низколетящими спутниками, люди становятся объектами анализа, предсказания и контроля. Цифровые двойники, улучшенные копии игроков, отправляют свои отчеты на сервер MASA под видом регистрации в службе технической поддержки. Обобщенный многосоставной игрок, полученный таким образом через год, еще через два станет Верховным Властителем Всея Галактики.

Подобные виды "из глаз танка" графическим движком поощряются, но для игры совершенно бесполезны и даже опасны. Рельеф неинтересный, и любоваться им нечего. А вот общая картина теряется мгновенно.



ТЫ СПЕЦИАЛЬНО МОИ ХОДЫ НЕПРАВИЛЬНО ДУМАЕШЬ!

Как все это работает в Conflict Zone? Блок SmartOpponent (так называется эта часть DirectIA) наблюдает за тем, как вы играете, он отслеживает выигрышные комбинации — стратегические, тактические — и копирует их. Задача упрощается тем, что люди обычно не запоминают и не анализируют свои действия, ограничиваясь набором простых правил и собственной интуицией. Компьютер в этом смысле обладает куда большими возможностями — он не забывает ничего, накапливая данные о тысячах игровых ситуаций.

В начале битвы AI анализирует построение ваших юнитов и перестраивает свой отряд таким образом, чтобы встретить вас как можно более достойно. Проходя миссию с начала, вы лишь усложняете себе существование: AI расставит свою армию с учетом уже накопленного опыта. Он уже знает, как вы будете себя вести, откуда ждать нападения, насколько агрессивный игрок ему попался. Чтобы одолеть AI, вам придется действовать творчески. Насколько честно "воровать" у игрока его же стратегии? Конечно, приятного мало. Впрочем, задача этого самого SmartOpponent состоит не в том, чтобы сделать игру с ним невыносимой, а как раз наоборот! Чтобы игра оставила приятные воспоминания, вы непременно должны выигрывать, это факт. Но если победа дастся слишком малой ценой, вы не ощутите радости достижения. Искусственный интеллект Conflict Zone умнеет вместе с вами. Интересно, согласится ли он вместе с нами глупеть? Этот вопрос мы постараемся задать французским математикам при следующей встрече. А пока давайте немного об игре.

НЕМНОГО

Итак, те из вас, кто совершенно не знаком с игровой концепцией Conflict Zone, должны в срочном порядке разыскать предыдущий номер (см. стр.73-75). Повторять все по три раза можно, но на это нет времени и места. Идею заменить дрова и уран на популярность следует признать в высшей степени удачной: играется действительно весело, свежо, всплывает множество забавных тактических решений.

Хорошо еще и то, что подход к выполнению миссий у каждой из сторон — миротворцев из ICP и экстремистов из GHOST — совершенно разный. ICP зарабатывает свои очки, поддерживая реноме миротворцев, что на практике оказывается очень и очень непросто. Чтобы заработать кучу очков в GHOST, вы должны поставить производство трупов на поток. Руководство оценивает вашу работу именно таким образом. Кроме того, вам приходится постоянно заниматься пропагандой, чтобы привлечь под свои знамена свежие силы.

На пересечении этих способов игры происходит масса всяких интересных вещей, которые вместе и образуют Conflict Zone. Наравне с воюющими сторонами на поле боя выходят журналисты и местные жители. Все мы — равноправные участники телевизионного шоу. Управляемые ракеты неторопливо ложатся на курс. Командующие тянут свои нехитрые лямки. Мы по ложечке скармливаем хитрой французской программе свои знания и опыт. В свете вышеизложенного неудобное управление камерой и прочие недостатки теряют свою актуальность. Этот Выборг — Наш, однозначно.



ОБМАН ЗРЕНИЯ

Уловимы ли истоки решения Рэнда Миллера (Rand Miller) и компании предоставить третий Myst прихотям Presto Studios? Думаю, что да: стиль, профессиональный блеск присущи квестам их знаменитой серии The Journeyman Project. Мистерии Cyan прекрасны строго, высокогорно, они алмазно чисты; в Presto склоняются к красоте другой — виртуозной, головокружительной, к ослеплению мастерством. Тот идеал, о котором брат Миллер рассказывал брату Миллеру давней ненастной споканской ночью, достигнут в поющей пустоте realMYST 3D. Myst 3: Exile далек от этого безжизненного сверкания хирургического инструмента.

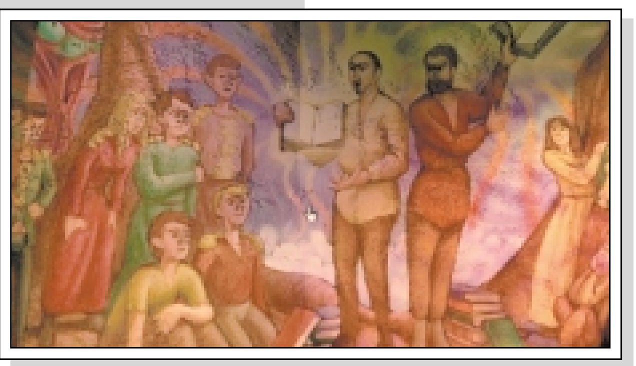
Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Торжественно и чудно, в голубом сиянии, к нам нисходит Myst 3: Exile. Чего вы ждете от него? Всю сознательную жизнь одаренные люди из Presto Studios завистливо следили за подвигами не менее одаренных, но еще и богатых людей из Cyan. Когда же им достался счастливый билет, думаете, они на готовой схеме поедут за миллионами или все же рискнут, новаторски подойдут к проблеме, с головой окунутся в эксперимент с риском получить удар электротоком? Ну? Ваши ставки?

Собственно, в Myst 3: Exile не то чтобы океанически бурлит жизнь. Это все же ледяной квест, холодная игра пресыщенного разума. Кудесники Presto Studios придерживаются классических стандартов: им не создать, к примеру, приключения на одержимом Востоке, в которое будут играть до потери сознания, несмотря на устаревшую года на три технологию, где ключевое слово — страсть. Очаровывающий "Пророк и убийца" — вот вам квест со страстью. Очаровательный Exile — полное и несомненное торжество рассудка.

Панно "Сиррус и Эшенор продолжают распространение светоча знаний среди устрашающе сложенных женщин и детей".



МИЛЛЕР С РЕБЕНКОМ НА РУКАХ

В Presto Studios не жалели сил и времени. Myst 3: Exile — идеальный квест, собранный с цеховой точностью. Если требуется новаторство, то огромные средства вкладываются в звук и картинку, а фантастические архитекторы проектируют чудесные миры. Сам же часовой механизм игры, оцененный когда-то во много миллионов долларов, изменен не более, чем в realMYST 3D. Он словно помещен под стекло.

Рэнд Миллер сделал правильный выбор: каждый ход, каждая головоломка утверждают, что они — собственность Cyan, и в то же время в Cyan никогда не пошли бы на такую расточительную роскошь. Характерные черты Myst узнаваемы, но гротескно возведены в степень, гиперт-

Последний взгляд

MYST 3: EXILE
www.myst3.com

Жанр
Квест

Разработчик
Presto Studios
www.presto.com

Издатель
Ubi Soft
www.ubisoft.com

Сложность	средняя
Графика	5+
Сюжет	4,5
Музыка	4,6
Звук	5
Управление	Пиксель-хантинг
Интересность	4,7

СУТЬ
Запредельно творческое переосмысление идеи Miller bros. Жаль только, что не развитие.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 300, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), настоятельно рекомендуется Direct3D-ускоритель, DirectX 8.0, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
300 Мбайт на жестком диске.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"В который раз нам вручают все то же самое слайд-шоу, оснащенное разнообразными штучками для затмения ума. Зато, как дань прогрессу, есть возможность ворочать головой на полные 360 градусов. Рискну напомнить, что один из последних Myst'ов был вообще трехмерным. Ну да какая разница? Все магазины уже в осаде. В Exile будут играть. Все будут играть. Даже я буду играть в Exile!" — покоряется судьбе Дэн Адамс (Dan Adams) с сайта **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 8/10)**.

"Exile... Я без памяти влюбился в эпоху Джанин, в ее холодные синий и серый цвета. Игра настолько прекрасна, что я просто останавливался и смотрел, смотрел на то, что вокруг. Команда Presto оживила этот мир — так, самую малость, — добавив птиц в небе и блики на воде. И, подумать только, это история о мести!" — впадает в знакомый транс Devious Ghost с сайта **PC Game Review (www.pcgamereview.com)**, выдавший Exile 4 балла из 5 возможных.



В качестве оптического прицела используется самый обыкновенный ван-гоговский подсолнух. Надеюсь, вы простите мне одержимость Иданной. Уж больно все здесь красиво и необычно... Хотя, конечно, Аматирия...

рофированы воображением Presto Studios. Былая любовь братьев Миллеров к экзотическим преобразованиям под пером Presto достигает абсурдной метки: в одной эпохе Exile остров представляет собой гигантское дерево, в другой — парк развлечений. Головоломки все так же сложны, многочисленны и взаимосвязаны самым таинственным образом, а большие машины еще более равнодушны.

Что привнесено новыми авторами, что расплавляет сердца рецензентов (некое издание Computer Gaming World, на днях рискнувшее выдать Exile только две звездочки из пяти возможных, скандально прославилось на весь мир) и игроков (Exile тут же сбросил The Sims: House Party с верхней полки списка бестселлеров NPD Intellect!), так это сверхвысокий уровень исполнения.

От такого обзора в триста шестьдесят градусов кружится голова. В грандиозно детализированных декорациях, сочетающих фотографически достоверные ландшафты, невообразимые объекты из ночных кошмаров (совершенно четкие, правильно и разноцветно освещенные, и оттого почти невыносимо реальные) импрессиониста и специальные эффекты вроде подвижной воды (не менее двухсот видов) и ослепительного солнца (в самых разнообразных проявлениях), вольготно разгуливают Рэнд Миллер в свободных одеждах и Мария Галанте с ребенком на руках. Брэд Дуриф очень хорош в роли безумного злодея Саавендро.

МОРСКОЙ РОГ

Еще более, нежели безупречно вписанные герои, впечатляют существа фантастические — перед нами настоящая выставка достижений компьютерной анимации. В прозрачных цветках Иданны плещутся светящиеся скаты; огромные неуклюжие птицы перепархивают с ветки на ветку и попадают в пасть к хищным растениям. Над дюнами и океаном Джанина кружат чайки. Рассказывать об эпохах и мирах хочется бесконечно. Поздние Вольтаик и Аматирия выглядят сдержаннее — там ставка делается на подсвеченный дым и плавную работу странных механизмов. На долгом пути из Томанхи в Нарайан (родное измерение Саавендро) более всего впечатляет Иданна, время абсолютной флоры. У нас на глазах раскрываются орхидеи, прорастает плющ, подсолнухи разжигают огонь, словно увеличительные стекла, а спиральные растения служат лифтами. Кроме того (и я утверждаю это со всей ответственностью), это единственный в истории Myst случай, где мы отважно перелетаем пропасти на лиане.

Не напрягайтесь зря, рассматривая наши картинки. Как уже говорилось, созданный Presto Studios мир абсолютно невообразим. Названий для вещей не существует: сами создатели пользуются терминологией "раскрашенный бельведер", "растение с лебединой шеей", "морской рог" и "мост в форме языка". Вспоминают то о райских садах, то о корабле пришельцев. Exile мы точно никогда не увидим в "трехмере" — оно и к лучшему, потому что и в двух измерениях все современно, красиво и хорошо. Причем миры так здорово продуманы в инженерном плане, что даже в самых фантасмагорических уголках пленяет их не менее абсолютная реальность. Скажем, электросистема Иданны с органическими составляющими — кувшинками, водой да лианами... хм-м... а ведь может, может работать!

Знаменитый бивень у моря. Попал на все туристические открытки. В путеводителях от него спасу нет. Впрочем, и в самом деле — хороший бивень.



ЭКОСИСТЕМА

Головоломки тоже вписаны в окружение — и еще более удачно,

чем персонажи. К этому делу население Presto Studios подошло все с той же артистичностью: похоже, здесь рассматривали Myst как некую разновидность логической игры The Incredible Machine. Словом, нас в изобилии преследуют переусложненные системы — механические, органические, оптические — с очень простым итоговым действием.

Как и в легендарной сьерровской игре, в ход пошли самые разнообразные материи. Встречаются головоломки с рефлекторами, спорами, рыбами, весами, лифтами, телескопами, кольцами, шестиугольниками. Только познакомившись со всеми, понимаешь, сколь однороден в сущности был древний Myst. Но за классические рамки никто не выходит: головоломки логичны и очень, очень наглядны. Принцип действия удается понять даже без штудирования дневников Атруса и Саавендро — достаточно окинуть взглядом триста шестьдесят градусов прилегающей местности, и в нагромождении деталей проявятся ключевые элементы.

К чести Presto Studios следует сказать, что установить, как именно они взаимосвязаны, куда легче, чем раньше. Есть акустические хитрости — существует цветок-звукоуловитель. Любовь к оптике несколько даже чрезмерная: двери в иные миры ищем через телескопы. Самый острый момент — когда стоит лишь чуть отрегулировать резкость, и нужный символ прояснится из небытия. Опять же, масса возможностей для сложных спецэффектов.

На оригинальный счет Exile следует еще записать изумительные картины и фрески, которые смотрятся даже слишком убедительно и несут необходимые пояснительные функции. Особенно хорошо полотно с Атрусом, передающим светоч знаний страшно сложенным Сиррусу и Эшенору в присутствии ривенских жен.

Кстати, вы можете представить персонажа Myst, который не вел бы дневник? Несмотря на появление новых средств общения (за перемещениями Саавендро мы подглядываем в окна, с Атрусом встречаемся лицом к лицу, с Кэтрин ведем задушевные беседы) и пожаров в лабораториях (удалое начало смело можно демонстрировать в кинотеатрах), старые и новые знакомые предпочитают эпистолярную форму. Как известно, такие послания они любят даже больше, чем монологические выступления на почтовых марках — со снегом и помехами, как на экране старого телевизора.

Сюжет, таким вот образом подающийся в охлажденном виде малыми порциями, достаточно прост: с финальным отбытием Брэда Дурифа в сторону заката, несколькими плохими и одной хорошей концовками. Попробуйте, к примеру, вернуться из Нарайана до конфронтации с Саавендро или попытайтесь отключить силовое поле до того, как наложите лапы на Рилишан.

Следует затронуть и звуковое сопровождение, раз уж realMYST 3D занял у нас ячейку в номинации "Звуков года". Даже не пользуясь звукоулавливающим цветком скажу, что традиционных стонов ветра на удивление мало. Зато много шумов растительного происхождения и всяческих трелей, щебетов и повизгиваний тварюшек из подлеска. Звуковая сторона вышеозначенного номинанта была стерильна. Бинауральное пространство Exile, напротив, населено всевозможными аудиомикроорганизмами, а питательная среда для них отлично, со знанием науки подобрана — замечательные музыкальные темы под настроение. Заглавная (хор да оркестр) держала первое место на силомере сайта www.mp3.com среди девяти миллионов претендентов.

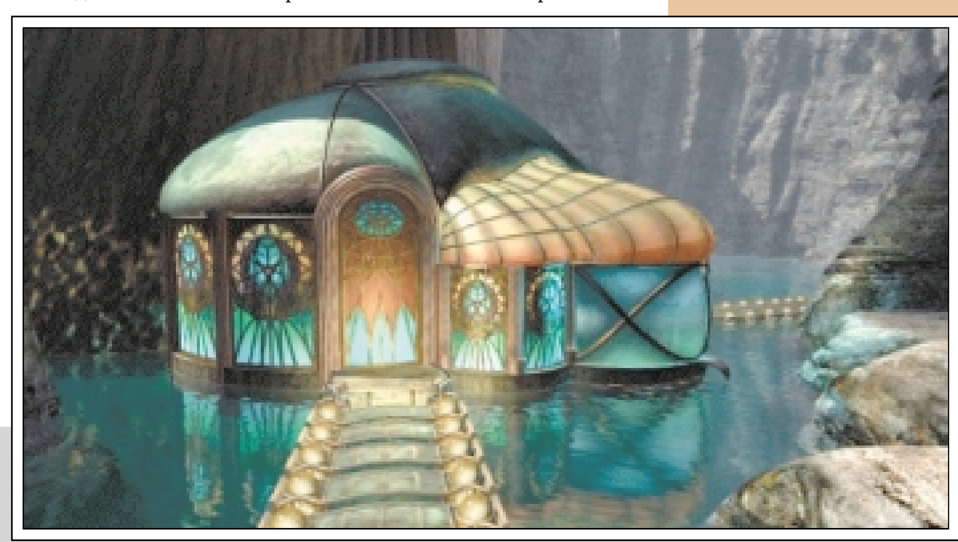
Меня не оставляет странное чувство, будто прекрасное королевство Exile (от которого следует отрешиться, дабы нормально решать очередную проблему с шестеренками и кривошипами) померещилось мне, привиделось во сне. Следует немедленно побывать в Томанхе, Джанине, Вольтаике, Аматирии, Иданне и Нарайане еще раз. Может быть, все это был оптический обман зрения?..



Под роскошными листочками и светляками имеется симпатично вибрирующая водная поверхность с отражениями. На воду здесь смотрят часами. Если не сутками…

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Головоломки Exile открывают новые сюжетные повороты и обычно хотя бы косвенно с ними связаны. В то же время их существование зачастую ничем не оправданно. Как правило, они копируют машины Руби Голдберга (машиноподобные растения им тоже подражают) и представляют собой вызов не столько вашим мозгам, сколько вашей наблюдательности. Главное — понять сам принцип действия! Если не поняли, то посмотрите в дневнике", — размышляет над проблемами существования Скотт Осборн (Scott Osborne) с сайта **GameSpot (http://gamespot.com)**.



Этот разукрашенный домик вполне можно использовать в качестве музыкальной шкатулки. А внутри там столько всего! Даже гамак есть.

Последний взгляд

EUROPE RACER
www.europeracing.com

Жанр
Гонки

Разработчик
Davilex Games
www.davilex.co.uk
Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

Сложность	средняя
Графика	3,7
Сюжет	3
Музыка	4
Звук	3,3
Управление	3,6
Интересность	**3,9**

СУТЬ
Хорошо иллюстрированный и темперированный туристический атлас “По дорогам Европы”. Принципиально недостоверный, но от этого еще более забавный.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 350 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D-совместимый ускоритель с 4 Мбайтами ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
150 Мбайт на жестком диске.

ТУРИСТИЧЕСКИЙ АТЛАС

Чувствовать себя человеком недальновидным и легко вводимым в заблуждение всегда неприятно, но иногда очень полезно. Выдержка из письма к ББ: “Europe Racer. Ограниченно годна к рецензированию — середнячок со знаком минус. Банальная гоночка с посредственной графикой”. Спустя два дня, сообщение для ПэЖэ: “Старче, я оплошал: Europe Racer, о которой шла речь вчера, вовсе не merde, а вполне забавная, не напрягающая, местами очень красочная игрушка. Как раз то, что надо”.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Непритязательная на вид, Europe Racer оказывается одной из самых обаятельных и расслабляющих игр, которые выходили за последние пару лет. Три класса машин, разнящихся лишь по скорости (других отличий найти так и не удалось), пара-тройка режимов игры, включая “Дуэль”, “Чемпионат” и “Приключение” (как нетрудно догадаться, в первом случае вы соревнуетесь всего с одной машиной, а во втором последовательно проезжаете все до единой трассы, коих порядка 20 штук), застывший на уровне “мне еще один апгрейд, 10-процентную починку и нитробустеров на 1000 евро, пжлста” микроменеджмент и бесконечная, уникальная, самодостаточная простота. В Europe Racer почти не нужно напрягаться, рвать на себе волосы и грызть проводку (как частенько бывает в случае с почти одноименной eRacer), о какой-либо тактике и аккуратности езды тоже предпочтительней не думать. Это как раз тот случай, где на все сто срабатывает правило “расслабся и получай удовольствие”. Как можно реже отпуская кнопку “турбо”.


омпания Davilex Games уже успела отличиться несколькими наводящими великую скуку racer'ами (к примеру, London и Thames), посему от слегка увеличившегося в объеме Europe Racer (не Англия поди) ожидалось нечто подобное: зеленоватое и укачивающее за милую душу. К вящему удивлению, почти все картины, что рисовались в голове, пришлось заменить “Черными квадратами”: похороненная раньше времени игра на самом деле чувствовала себя замечательно.

ЗАГАДОЧНАЯ ЕВРОПА
Europe Racer балансирует на той грани, что отделяет броскость от безвкусицы, разнообразие от ярмарочной пестроты, бесшабашность от идиотизма. Здесь по дорогам Европы бродят ополоумевшие пешеходы и, едва завидев приближающуюся машину, с воплями бросаются прочь. Частенько при этом, не учтя скорости и нервозности водителя, попадая прямо под колеса. После третьего голосящего самоубийцы внимание как-то рассеивается и живые препятствия отправляются в разряд несущественных. Что-то вроде непременных деревянных ящиков.

Впрочем, серьезных преград в игре почти и не наблюдается. Будь то столб или несущийся навстречу грузовик, забор или телефонная будка — ваша машина (бывшая в прошлой жизни, без сомнения, танком) спокойно проносится сквозь помеху, оставляя за собой лишь щепки да куски железа. По идее, надо бы следить за полоской Damage, но кого заставишь заниматься подобной чепухой, если на дороге через каждые сто метров валяются бонусы починки в виде синих, желтых и оранжевых ключей? Через

некоторое время вырабатывается главный навык: если пришлось выбирать между потерей в скорости и последовательным столкновением с пятью-шестью машинами, тремя заграждениями и двумя столбами — жми на газ, починиться успеешь потом.

Иногда вконец потерявшему бдительность игроку предлагаются и вовсе странные задания: к примеру, удрать от излишне ретивого шерифа, который, как выясняется на месте, кроме систематических обгонов и приказов остановиться ничего не предпринимает. Уедет вперед, покричит в мегафон и встанет на обочину — ждет. Такую, с позволения сказать, погоню продуть попросту нереально — и зачем, интересно, надо было устраивать этот балаган?

БОЛЬШОЙ СЕКРЕТ

Фокус в том, что пирамида Europe Racer, сложенная из крайне непритязательных на вид блоков, каким-то образом умудряется производить должное впечатление. Вроде бы смотришь на воду и понимаешь, отчего, беседуя о "гонках по воде", никто не тычет пальцами в Thames Racer. Глядишь на суетящихся людей и вспоминаешь, что в Мелового периода Carmageddon 2 оные изображены едва ли не лучше. Скользишь взглядом по лесу и хочется по душам поговорить с тем горе-программистом, что изобрел прием "две текстуры крест-накрест, вот вам и дерево". Все это так, но с одной оговоркой: изъяны не столь заметны, когда проносишься мимо них на скорости 200 миль в час.

Определенно, кого-то из Davilex осенило знамением (или долбануло камнем по темечку — не важно), и в игре появилось самое универсальное средство от плохой графики — нитроускорение. Бонусы в виде молний, как и ключики, разбросаны по всем трассам в неимоверном количестве, да и затариться этим добром можно с легкостью: всего 2000 евро — и весь бак (вместимостью сто литров) заполнен до отказа. А дальше все как по писаному: нажали "турбо", держим, пламя из выхлопной трубы, не отпускаем, искаженная перспектива, жмем, мелькание чего-то пестрого на периферии зрения, и полное, окончательное растворение в игре.

Непривычно широкие, длинные, разномастные до чертиков трассы (откуда? ну откуда у этой Золушки такое богатство?!) не дают заскучать ни на мгновение даже на такой скорости. Дорога просто кишит всяческим мусором (к нему относятся и злосчастные педестрианы), который, как уже говорилось, мешает не сильно, зато предоставляет лишний повод повеселиться. За вами гонятся полицейские? Чуть поотстаньте, а затем, пристроившись служителям порядка в хвост, выжимайте полный газ! Крушите и ломайте, толкайте посмевших украсть предназначенный именно вам символ евровалюты (номиналом от 500 до 5000), сносите столбы, тараньте трамваи, не давайте никому из попавших под колеса спуску! И никогда не забывайте, что вы в танке.

Скользишь взглядом по лесу и хочется по душам поговорить с тем горе-программистом, что изобрел прием "две текстуры крест-накрест, вот вам и дерево".

КРИТИКА ПУСТА

Очень быстро выясняется, что Europe Racer — игра сугубо туристическая. Как престарелые семейные пары колесят по всему свету без какой-либо определенной цели (просто так, мир посмотреть), так и дорвавшийся до этой вещи человек очень скоро обнаруживает, что перестал думать о следующем апгрейде машины (коих всего-то три штуки), всецело отдавшись желанию поглазеть на очередную страну. При этом даже первоклассник-второгодник без труда догадается, что архитектурные реалии изображены в ER не слишком аккуратно (это еще мягко сказано)... Однако сменяющие друг друга с безумной скоростью декорации очаруют кого угодно, и вот уже вчерашние хулители, поливавшие игру грязью за нереалистичное представление Красной площади, посредственную графику и деревянное управление (что правда, то правда — к клавиатуре приходится привыкать), сдают позиции и жмут на "турбо", с восторгом оглядываясь по сторонам. Этой несносной Наталье Петровой, говорящей на чистейшем русском, надо обязательно показать, где зимуют бывшие кагэбэшники...



Зелень, кругом одна зелень. Довольно примитивно, но действует чуть ли не на подсознание... Красотища!

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Europe Racer — веселая и легкая игра, весьма смахивающая на Midtown Madness, хотя некоторые графические детали могли бы быть проработаны получше (каково, например, проезжать СКВОЗЬ педестрианов!). В общем, если вам нравятся простенькие гоночки, то на Europe Racer стоит обратить внимание", — уверен некто hx с сайта **Gameguru (gameguru.box.sk; рейтинг игры: 3/5)**.

Кто забыл на Красной площади груду деревянных ящиков? Признавайтесь!



СТРАННАЯ ИСТОРИЯ ЭДГАРА УИЧЕРЛИ

Последний взгляд

"НЕКРОНОМИКОН"
www.necrogame.com

Жанр
Квест

Разработчики
Wannadoo Edition/Index Plus
www.wannadoo-edition.com

Издатели в России
Nival Interactive
www.nival.ru
"1С"
www.1c.ru

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	3,8
Звук	4
Управление	Пиксель-хантинг
Интересность	3,5

СУТЬ
Неплохая инсценировка литературного произведения с безвозвратно испорченной в квестовом рвении концовкой.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 200 MMX, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), 8x CD-ROM.

Хоть и сказано нам на обложке, что одноименный с бестселлером безумного араба Абдула Альхазреда "Некрономикон" французской компании Wannadoo Edition (совместно с создателями "Дракулы" из Index Plus) основан "на произведениях Говарда Лавкрафта", всего одной его книги хватило на литературный корпус квеста. Так уж случилось, что самой лучшей.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
"Главные Соки и Соли (сиречь Зола) животных таким Способом приготовляемы и сохраняемы быть могут, что Муж Знающий в силах будет собрать в доме своем весь Ноев Ковчег, вызвав к жизни из праха форму любого Животного по Желанию своему, подобным же методом из основных Солей, содержащихся в человеческом прахе, Философ сможет, не прибегая к запретной Некромантии, воссоздать тело любого Усопшего из Предков наших, где бы сие тело погребено ни было" (Бореллий).

Лавкрафт считал пятьдесят тысяч слов "Истории Декстера Чарльза Варда" творением недостойным и так и не опубликовал повесть при жизни. Я читала ее не менее шести раз и не более шестидесяти: снова и снова меня поражала ее особая структура, система иносказаний, намеков, ведущих к мастерской развязке — литературной мине замедленного действия, гениально заготовленной с первой же фразы, с первой страницы. Читая "Историю" впервые, дивишься запредельному, мрачному ее очарованию; заходя же на второй круг, поражаешься, как тонко она сделана. Сказать, что "я всегда удивлялась, почему по ней до сих пор не изваяли квест", я не могу, но я всегда допускала, что такая идея могла прийти кому-то в голову.

"ПОСЛУШАЙТЕ, ДОКТОР..."
То, что "Некрономикон" репринтным способом воспроизводит повесть о Чарльзе Варде, я уловила не сразу — главным образом потому, что в "Истории" сочинению Альхазреда отводилось весьма скромное место (этой коммерческой брошюрке Лавкрафт предпочитал академические труды Converted Бореллия, Фладда, Бэкона, Луллия, Джемма и аль-Джабера). Кроме того, инсценировщики из Wannadoo с какой-то целью узнаваемо изменили имена героев: Чарльз Вард стал Эдгаром Уичерли, Джозеф Карвен — Грегором Хершелем, а доктор Аллен — доктором Оунсом. Если вы читали книгу, то знаете, что одного из этих персонажей на самом деле не существует, и в этом ключ к разгадке. Если же не читали, то я всеми силами поста-



Мирный морячок строгает чурочку полуметровым ножом. Вообще-то он безобидный, но неприветливый, как и все местные. Где же хваленое новоанглийское гостеприимство?

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Когда вы находите заброшенную ферму, а в ней — путь в катакомбы и туннели, а за ними — вход в лабораторию, служившую для каких-то странных и неприятных экспериментов, игра пугает по-настоящему. Но она кажется какой-то незаконченной. Финальная сцена вообще не выдерживает никакой критики. Проводите слишком много времени, проходя квесты до конца? Попробуйте "Некрономикон" — он вас враз вылечит!" — советует Рэй Айви (Ray Ivey) с сайта **Just Adventure (www.justadventure.com; рейтинг: игра класса "D")**.

раюсь не разрушать ваше маленькое счастье, затрагивая лишь островки, к книге отношения не имеющие, — тем более что именно они и важны для оценки "Некрономикона" как игры, как квеста.

А еще Wannadoo изменила несколько мелких биографических деталей из первой части книги и присочинила бездарную, довольно большую, третью часть. Вообще, если поначалу создатели фанатично следовали букве повести, умело использовали едва ли не весь материал, порожденный чудовищным воображением старого мастера, то в середине сделали все возможное, чтобы испортить книгу, страх и квест. Что ж, этого следовало ожидать. Ведь не дрогнула же у них рука поместить в измерение Лавкрафта, в декорации Провиденса и Потуксета (при одном взгляде на которые любой рецензент-поклонник проставит, не задумываясь, четыре звезды в астрономической шкале "графика", хоть сама картинка едва ли тянет на две с половиной, и понадеется, что подслеповатое начальство не заметит), идеального молодого человека Уильяма Стентона, которого наш любимый локализатор весьма кстати, хоть и непреднамеренно, наделил голосом и интонациями Джима Хокинса из мультфильма "Остров сокровищ". К слову замечу, что самыми зловещими обитателями "Некрономикона" являются эпистолярные герои Джедедия Орн и мистер Хатчисон, колдовским образом сохранившие оригинальные лавкрафтовские имена и не требующие озвучивания вообще.

УЖАС ПРОШЛОГО

Ничтожный Стентон, верный последователь архитектора Харкера из "Дракулы", почему-то наделен внешними чертами автора "Истории". Собственно, все до единого молодые люди "Некрономикона" зачем-то обладают лавкрафтовскими лицами (большие челюсть и лоб, ввалившиеся глаза), а джентльмены преклонных лет напоминают самого Лавкрафта, правда, с прицепленной бородой. Население довольно велико: хоть меня и ловко обманули с Провиденсом, воспетом на первых двадцати страницах повести, показав лишь малую часть его шпилей, куполов, остроконечных кровель, колонн в дорическом стиле и пилястров в ионическом, Потуксет довольно обширен, и в каждом его доме кто-нибудь да живет. И в знаменитых доках, когда-то водивших дружбу с клиперами, пакетботами, каперами и бригами с ромом, рабами, патокой, весьма правдиво красуется прогнивший шлюп. Надеюсь, вы извините меня за излишние подробности — я просто хочу показать, что для читавших Лавкрафта мертвые картинки оживают.

Большая часть действия происходит в особняках (Стентона, Уичерли, его отца), обшитых тисом и построенных в стиле I-III-го Георгов, а лучших интерьеров для страшного квеста, чем особняки Новой Англии, нельзя и пожелать. "Некрономикон" противоположен "Дракуле": если трансильванская рапсодия при убогой сюжетной линии имела замысловатые, а местами оригинальные головоломки, то потуксетский ноктюрн при богатом сюжете совершенно пуст в квестовом отношении. Тут есть все жизнеописание Хершелла-Карвена: и странный эпизод с солдатами в красных мундирах, и скверный морской случай с египетскими мумиями, и рассказы о пропавших на его ферме матросах. Тревожащее расследование разворачивается уж больно примитивно: если находим ключ, то идем и открываем дом, в котором раньше не бывали; если советуют пойти за информацией в таверну или редакцию, то мы идем в редакцию или таверну и получаем информацию. Верх хитроумия Wannadoo — операции с ящиками архива (целый акробатический номер).

Когда сюжет Лавкрафта блестяще завершается, Wannadoo вдруг решает наверстать упущенное за спиной классика: меняет концовку и разом городит столько шифров, кодовых замков и лабиринтов, что в "Некрономикон" становится невозможно играть. К тому же натужно измышленный авторами игры поворот лишает квест какой-либо художественной ценности. Тут на полках стоят труды Парацельса, Агриколы, Вона Хельмонта, Сильвиуса, Глаубера, Бойля, Берхааве и Шталя, мы бродим по ферме и лаборатории Хершелла, уставленным последними достижениями передовой алхимии и астрологии, — и вдруг образцовый герой Стентон перечеркивает весь этот тщательно выдержанный, интеллектуальный кошмар: вульгарно палит в Уичерли из револьвера прямо в палате психиатрической лечебницы и сбегает в иной мир через шестиметровый портал!

Такой ход подошел бы не болезненно утонченному Лавкрафту, а его современнику Говарду, создателю Конана. Бог мой... Стыдно, Wannadoo.

Не читавших книг Лавкрафта западных рецензентов приводит в неописуемую ярость то, что им не дозволили, согласно рекомендациям, растворить тело Хершелла в кислоте. Они-то думали, что это будет главный аттракцион...

Интересно, раньше здесь была Королевская, баптистская или епископальная (англиканская) церковь?



РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

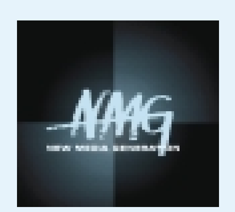
ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#7 (22) '01

ГЛАВНОЕ ОКНО

СТР.104

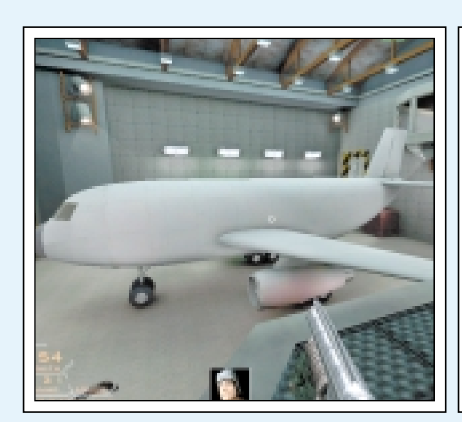


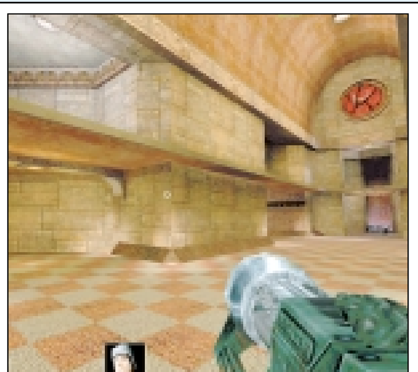


КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ПОСЛЕДНЯЯ. КОМПАНИЯ NEW MEDIA GENERATION, ЖУРНАЛ GAME.EXE И ЖУРНАЛ В ЖУРНАЛЕ "ПОЛИГОН" ПОДВОДЯТ ИТОГИ КОНКУРСА НА ЛУЧШУЮ КАРТУ ДЛЯ ИГРЫ HIRED TEAM: TRIAL

Фанфары, аплодисменты, прожекторы, выстрелы, взрывы!.. Начинается вынос тел победителей первого в истории конкурса уровней для российской игры! Читатель, аплодисменты!







АНАТОМИЯ ИГРЫ

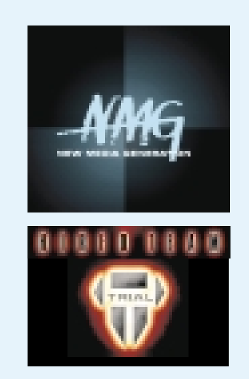
СТР.110

ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

...играют себе американцы на собственном сервере, не слишком шустро, зато весело, а потом туда же заходит наш Иван Петров.

ЧАСТЬ 11: ТЯТЯ, ТЯТЯ, НАШИ СЕТИ...

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5-6'01



КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ПОСЛЕДНЯЯ. КОМПАНИЯ NEW MEDIA GENERATION, ЖУРНАЛ GAME.EXE И ЖУРНАЛ В ЖУРНАЛЕ "ПОЛИГОН" ПОДВОДЯТ ИТОГИ КОНКУРСА НА ЛУЧШУЮ КАРТУ ДЛЯ ИГРЫ HIRED TEAM: TRIAL

Господин ПЭЖЭ*

Процесс пошел! И вопросов отныне быть не может! В прошлых конкурсах из пары десятков самодельных уровней с трудом набиралось два-три претендента, и вопрос "кого же скинуть с пьедестала?" вообще не вставал. А сейчас — раздолье, добрая треть присланного вполне достойна попадания в неплохую игру.





Но сначала о бытовом. Размеры уровней наших дней оказались такими (особенно у тех, кто, ничтоже сумняшеся, экспортировал все текстуры из Quake 3 и прислал их нам "в комплекте", наплевав на авторские права), что электронная почта у некоторых авторов не справилась, и отдельные уровни до нас не добрались. Сочувствуем, соболезнуем, но, простите, никто не мешал вам: а) отправить их обычной почтой; б) просто принести в редакцию (речь о москвичах); в) наконец, созвонившись с редакцией, договориться об иной доставке карт (мы всегда идем в таких случаях навстречу и с легкостью выделили бы для вас место на FTP журнала). Увы, можно только сожалеть, что вы ничего этого не сделали. Значит — не так уж и хотели?..

Впрочем, претендентов и без того оказалось немало: после первичной обработки на компьютере жюри оказался инсталлированным аж 21 уровень! Некоторые участники прислали по два, а один — целых четыре карты, но мы рассматривали не авторов, а отдельные уровни, так что исходная цифра именно "21".

Прежде чем вплотную приступить к анализу трудов каждого из конкурсантов, хочется сказать несколько общих слов.

ЖАЛОБЫ

Начнем с проблем, которые возникли у авторов. Почти все отметили, что им не понравился редактор QuArK, а инструменты для компиляции оказались весьма нестабильными и очень часто выпадали с ошибками. Что тут скажешь... На шлифовку и полировку инструментов в условиях постоянной гонки никогда не остается времени, даже у самых успешных компаний. В конце концов, если уж авторы умудрились сделать этими инструментами очень достойную игру Hired Team: Trial, то самодельщикам просто стыдно ссылаться на качество девелоперского ПО.

Следующая проблема, вызвавшая немало жалоб, — качество документации и ее неполнота. Мы посвятили четыре занятия конкурсного ликбеза вопросам идеологического сорта, начисто проигнорировав технические детали, и это, в целом, правильно, тем более что пресловутый файл с описанием основных моментов уровнестроения для Shine до всех авторов добрался благополучно. Увы, необъятное объять не получилось, и некоторые так и не смогли применить вместо текстур эффекторы, а у других не получались вращения в разных плоскостях и прочие эзотерические вещи. Здесь можно только пожалеть, что не у каждого хватило догадливости написать прямо разработчикам игры. Как показала практика, те, кто так и поступил, получили все нужные ответы и приобрели хороших знакомых в компании NMG.

ОБЩЕСТВЕННОЕ ВЫШЕ ЛИЧНОГО

Как показала практика, в каждом из наши конкурсов ошибки и недостатки у большинства уровней, не попавших на пьедестал почета, почти всегда одинаковые. Более того, типичные недочеты кочуют из конкурса в конкурс и от смены состава участников почти не меняются. Надеюсь, что хоть в этот раз все извлекут урок из просмотра своих и чужих работ и когда-нибудь (а вы сомневались?) сделают миры не хуже, чем у победителей.

Самая популярная проблема (особенно нынче) — освещение. Надо отметить, что в старые добрые времена первого Quake пальму первенства прочно держала архитектура, страдавшая примитивизмом, а сейчас, привыкнув к трехмерным

* Как обычно, редакция и жюри конкурса доверили сочинение итогового отчета Господину нашему ПэЖэ. И он, как обычно, сделал это с блеском! (Что, вообще говоря, было не так уж и трудно: просто человек самым скрупулезным образом, наконец-то отложив в сторону шотган, записал мнения всех членов жюри, которые высказывались во время итоговых дефматчевых просмотров... Но все равно — спасибо ему. Дедушка, так держать!)

играм, широкие массы народных архитекторов смело возводят очень симпатичные здания и скалы, но портят их, освещая абы как.

Основных ошибок, по сути, ровно две. Те, кто смог-таки избежать очевидной и самой распространенной (залитые однотонным насыщенным цветом пространства, как на уровнях "Зона-Терроризм", MAY-HTT или The Mountain Insanity), благополучно делают другую: освещают уровень равномерно и скучно (скажем, как на картах "Ы'рыг-Пост", arena1, Catacombs или... впрочем, почти везде, проще указать те немногие карты, где свету было уделено достаточно внимания). Поймите нас правильно: мы извели немало журнальной площади, чтобы объяснить, чем отличается освещение, создающее атмосферу и эффект присутствия, от развешивания лампочек по принципу "и пусть нигде не будет темноты". Загляните в февральский номер еще раз и подумайте пять минут.

Зато почти все конструктивно восприняли призыв уйти в архитектуре и текстурах от однообразия, "испортить" какой-нибудь из однотипных предметов или повернуть его, создать какую-то "неровность", последний штрих, призванный заставить игрока поверить в реальность уровня. Таких мест немало, к примеру, на карте COBWEB, и все они сработаны весьма остроумно, да и авторы Catacombs, Univercity, Object X, Fight Arena и других подошли к делу довольно творчески и проявили похвальное чувство меры.

Следующая область, где проблемы почти у всех (и, увы, в том числе почти у всех, кто смог сделать уровни зрелищными), — это игровой процесс. Избежали скуки и адекватно продумали пути следования игроков лишь единицы (карты Quad Steal, Celtic, Hangar и Square of Rage). Дизайнеры, ау! Не увлекайтесь абстрактной геометрией, откройте январский номер .EXE и помедитируйте немного над тем, куда же побегут игроки на ваших картах, а потом тестируйте, тестируйте и тестируйте, пока не почувствуете, что они бегут туда, куда вы планировали их направить...

И, само собой, надо сказать о текстурах. Мы понимаем, что Hired Team: Trial весьма жестко ориентирована на футуристические карты и текстур, пригодных для средневековья, в ней негусто. Но, друзья, воровать не стоит в любом случае! Вы весело присылаете нам уровень, геометрия которого не менее весело обтянута текстурами из Quake 3, — и что прикажете делать нам с этим дальше? Да, мы можем его посмотреть — у нас есть Quake 3, и мы почти не нарушаем его лицензионного соглашения. Но выложить на компакт-диск все текстуры из игры мы не можем ни под каким видом, да и вы такой уровень НИГДЕ не можете показать — ни в Интернете, ни в клубе. Ибо стыдно и просто нельзя.

Заметим, что мы смотрели уровни и оценивали их, не учитывая происхождения текстур. Мы тоже люди, и запомнить каждую текстуру из каждой игры нам не под силу. Пусть воровство останется на совести своровавших.

АРЬЕРГАРД

Начнем, как и положено, с третьего эшелона, замыкающего гонку за призами. Люди старались, и их не хочется обижать, поэтому заранее просим воспринимать критику конструктивно. Уровни в пределах одного эшелона отсортированы не по качеству, а по порядку поступления на конкурс.

"Зона-Терроризм" Руслан Губайдуллин (gibajd)

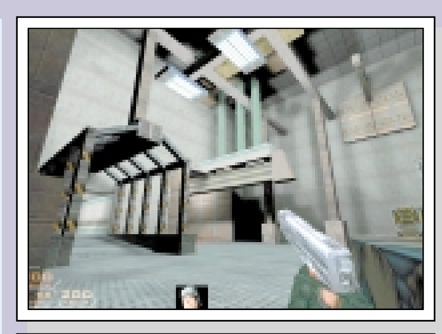
Определенный общий стиль налицо — переплетающиеся балки под потолком, сложные пространственные решетки. Но очень сумбурно, все состоит из скучных голых прямоугольников, наваленных без "генерального плана". Неудачный подбор текстур, а главное — кошмарное освещение. Всюду странные пятна теней, хотя освещение в целом ровное до скуки, а кое-где жуткие кроваво-красные проходы. Как первый уровень — терпимо, но надо гораздо тщательнее работать над светом, цветом и деталями. Геймплей непонятен, точнее, его просто не видно.

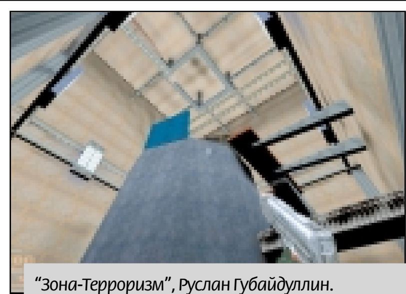
The Mountain Insanity ckat

Этот уровень запомнился не столько игрой на нем, сколько перепиской с автором. К сожалению, мы не совсем ясно дали понять, что конкурс посвящен дефматчу, хотя об этом и было упомянуто в январском "Полигоне". А любые сомнения, как известно, трактуются в пользу участников конкурса: автор единственной добравшейся для нас карты, поддерживающей только режим CTF, узнал о тематике конкурса слишком поздно, чтобы начать новую. Увы. Но в арьергард его работа попала вовсе не потому, что сравнивать deathmatch и CTF очень сложно, а потому, что уровень до невозможности груб. Никаких украшательств, все очень утилитарно, об освещении никто и не пытался думать. Максимум — края платформ, обведенные "рамочкой" с другой текстурой. Окна-дырки, двери-дырки... Лампочки в подводном туннеле, которые мешают в нем плыть! И еще раз: ужасное освещение — то полное его отсутствие, то страшные цветные пятна. Голый скелет, которому еще долго расти до полноценного уровня.

Deep Денис Шишкин

Звездолет "Энтерпрайз" в три натуральных величины. Очень необычно выглядят висящие в пустоте прозрачные коридоры, но, к сожалению, играть откровенно невесело: "сосисочная" архитектура явно не способствует геймплею, хотя несколь-





"Зона-Терроризм", Руслан Губайдуллин.





The Mountain Insanity, ckat.





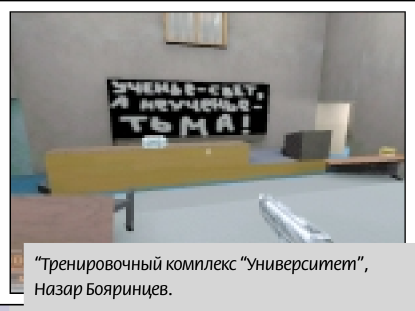
Deep, Денис Шишкин.





Ы'рыг-Пост, Руслан Губайдуллин.





"Тренировочный комплекс "Университет", Назар Бояринцев.





VBoom, Андрей Шмойлов.

ко забавных находок, безусловно, есть. Явно все делалось "для идеи", а не для игроков.

Ы'рыг-Пост
Руслан Губайдуллин (gibajd)
Когда я вижу прямоугольник, я зверею. Когда я вижу много прямоугольников в одном месте, я плачу. Когда я плачу и зверею одновременно, ничего хорошего обычно не получается (ПэЖэ, а это, несомненно, он, как обычно, афористичен. — **Прим. жюри**). Грустный уровень, о подборе текстур и освещении можно и не говорить, ибо до них у автора руки не дошли. Запал кончился примерно в первой четверти пути к более-менее приличной архитектуре... Увы, второй уровень от одного и того же автора, попавший в арьергард. Надо работать. Если взять архитектуру карты "Зоны-Терроризм", разбавить ее неплохими маршрутами из этого уровня и сделать хоть какой-нибудь свет, будет не так уж плохо. Но без деталей (а их нет) все равно надеяться не на что.

"Тренировочный комплекс "Университет"
Назар Бояринцев
Лучшее доказательство, что "тематические" уровни, как бы забавны они ни были в разработке, сколько бы радости ни доставляли автору, ни-ко-гда не будут интересны широкой публике и ни-за-что не станут интересными в игре. Печально. И даже не жалко. Пустота, жутковатый свет. И никакого геймплея, даже если поселить туда пару десятков бойцов, как советует автор.

ПЕЛЕТОН

Здесь плотно, плечом к плечу, с мрачными лицами идут уровни, которые могли бы, но... Им чего-то не хватило, и их авторам на память останется только моральное удовлетворение от непопадания в арьергард. Еще раз повторим, что уровни в пределах одного эшелона отсортированы не по качеству, а по порядку поступления на конкурс.

VBoom
Андрей Шмойлов
Уровень сделан очень по-Shine'овски, крупно, ярко, броско, но простенько. Небольшой, зато активный, оружие лежит чуть ли не под ногами, что способствует чуток бестолковой, но веселой игре... Эта карта явно делалась "вокруг" дырки с пропеллером, и это ее несколько испортило, хотя с технической стороны огрехов практически нет. Нельзя не похвалить необычные двери (находящиеся в гармонии с собственно уровнем — быстрые и техногенные, как и сам Shine). Вполне годится для коммерческой игры.

Object X
Александр Барыбин
Задумка, возможно, и неплоха, но реализация подкачала. Больше внимания уделено "приколам" (скриншоты из редактора уровней, Windows, NC или QuArK на каждом компьютере, фото на стене), чем собственно шлифовке и полировке. Дома — прямоугольные параллелепипеды, двери — просто дыры в них. Все грубое, простенькое. Геймплей напоминает ранние "народные" уровни для DOOM: либо долгие поиски врага, если игроков немного, либо всеобщая свалка в паре любимых мест, если "критический уровень" достигнут.

Angar
Александр Юнин
Абстракционистская фантазия на тему, как все уже догадались, ангара, где проходят научно-фантастические эксперименты. Забавно как зрелище (нечто научно-фантастическое, жутко странное, инсталляция с выставки абстракционистов), центральная часть неплоха, хотя и запутана, а вот снаружи бегать явно скучновато. Да и освещение не слишком удачное — "просто лампочки" (даже если не обращать внимание на вылезший при финальной компиляции и не удавленный авторскими силами баг программы обсчета света — "цветные пятна" на стыках).

Fight Arena
Рафис "GROM" Камалов
Неплохо, но, увы, слишком уж простенько для призового места. Помнится, в свое (весьма далекое) время была в DOOM'е такая карта от кого-то из россиян, там свет включался и выключался снаружи и изнутри, и это было очень забавно, но только потому, что создано впервые. А здесь, несмотря на чистенькое исполнение, ничего не цепляет. Просто место, где можно играть. Для включения в коммерческую игру годится, но в призеры не попадет.

Quad Steal
Евгений Сможевский, т.и.к. -ED
Как же приятно встретить обладателя спецприза нашего конкурса "Half-Life? — Своими руками!"! А это он и есть. Женя, здравствуйте! Чувствуется, что вы ударились в ностальгию, ибо нынешнее ваше творение — это Quake. Уровень веселый, быстрый, очень крепко закрученный. С правильным геймплеем, но, увы, все остальное средненькое: архитектура, свет, текстуры. Итог: карта, на которой приятно играть, если с самого начала приложить усилие и воспринимать ее как шахматную доску, а не как "настоящее" место виртуальной сечи. (Господин ПэЖэ сильно радовался, раз за разом вынося на этом уровне всех без исключения членов жюри, но так и не смог пропихнуть его в призеры. Прости, старик, но это HTT, а не Q. — **Прим. жюри**.)

MAY-HTT
Dmitrij Schukin
Геометрия, безусловно, хороша. И чувство меры есть, и должное внимание к деталям присутствует. А вот текстуры подобраны не очень. Ну а свет — просто безобразен, именно он и похоронил карту окончательно. Гейм-

плей... не гадкий, но и не талантливый. Эх, эту бы архитектуру, да довести до ума остальными компонентами, — запросто был бы приз! Что же вы, коллега Schukin...

"Тайный склад наркотиков в катакомбах"
Назар Бояринцев

Очень грубо сделано, хотя труда вложено немало. Освещение, текстуры... Однако коридоры и проходы настолько абстрактны и аляповаты, что в них абсолютно не верится, всюду торчат полигоны, не претендующие на реалистичность. Еще одна шахматная доска, где довольно интересно выяснять отношения (и это очень приятно), причем поддерживаются все режимы игры, но на радость для глаз или отдых для сердца карта не претендует...

"Готика а-ля Quake 3"
Игорь Потоцкий aka PinG_UIN

И еще один не самый последний по результатам участник нашего двухгодичной давности конкурса, посвященного уровнестроению Half-Life. Игорь, привет!

Да, это действительно готика а-ля Quake 3 (вы обратили внимание, что верные хафлайфовцы до сих пор молятся на Q?), очень похожая и аккуратно сделанная. Но зачем? Компиляция, безусловно, чистенькая, даже приятная (кроме освещения, само собой: бьет по глазам, даже сильнее, чем в оригинале), но ведь компиляция же. Чужие идеи, чужие текстуры, да еще и от совсем другой игры... В итоге получилось что-то очень странное. Жаль потраченного автором времени: какой замечательный СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ уровень, в своем собственном стиле можно было бы сделать... Чувствуется, что все могло бы быть не хуже, чем у победителей, тем более у столь опытного человека. Обидно, что не сложилось.

АВАНГАРД

А вот здесь мы смело отбросим скромность и начнем раздавать призы, от мелких — к крупным. И начнем со спецпризов (никак не оговоренных в условиях конкурса! Поэтому нам придется крепко подумать, чем награждать людей... — **Прим. жюри**): за архитектуру и дизайн.

Номинация "Дизайн". Жюри спорило до хрипоты, но доблестный Фраг С. вытащил шотган (растет парень, учится искусству спора!) и мягко намекнул, что такая номинация будет, и спецпризы в ней тоже быть обязаны. Господин ПэЖэ (ничего, что я о себе в третьем лице?) (ничего-ничего. Старость не радость, дедушка. — **Прим. жюри**) покачал седой головой, любовно погладил свой шотган по стволу... и согласился. Остальные члены жюри благоразумно воздержались (извиняемся, но причина очевидна: во-первых, шотганы — очень веский аргумент; во-вторых, надо срочно придумывать что-то с наградами! — **Прим. жюри**).

Fortress, Obelisk и два безымянных уровня
Andrew Arts

Первый спецпризер многолик. Выше мы рассматривали уровни поодиночке, даже если автор один, но Andrew Arts прислал аж четыре карты, и каждая чем-то цепляет. Не геймплеем, увы, но дизайном — безусловно. И поодиночке они вряд ли дотянули бы до приза, но если взглянуть на них вместе...

Есть свой стиль, есть умение создать из полигонов нечто цельное, очень необычный дизайн, но слишком уж вычурно, дизайн занимает первое место, оттесняя игровые вещи, а заодно и портя общее ощущение. Ведь уровень делается не для того, чтобы им любоваться. Сложная геометрия хороша до тех пор, пока она не мешает прыгать. "Творческие заимствования" из Q3 тоже сами по себе не проблема, если бы они работали на игру (а этого, увы, не происходит). Зато все очень четко, стильно и технично. Даже свет, страдающий излишней равномерностью и насыщенностью, не так уж плох. Грубоватая геометрия (видимо, для экономии времени?) хорошо замаскирована выбранными стилями. Но вот геймплей, увы, слишком уж абстрактен и следует за дизайном, а не наоборот...

Как сказал некто Михаил Судаков об уровне Fortress, "он уютный какой-то. И одновременно немного пугающий. Такое смятение чувств вызвал..." Дорогое жюри, внесите, пожалуйста, спецприз "За дизайн" номер один!

arena1
Борис Харченко

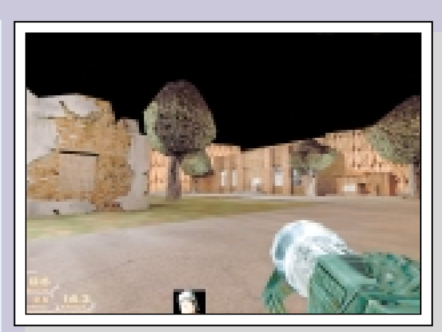
Второй обладатель спецприза "За дизайн" зацепил нас своими prefab'ами. Сам уровень скучноват, но какие стильные светильники и всякая архитектурная мелочь...

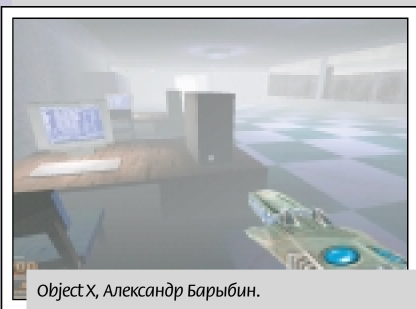
Острый гигантизм. Зато интересные архитектурные находки, приятное использование кривых. Правда, пустые длинные коридоры, грустноватые текстурки, но, с другой стороны, довольно приличный, хотя и очень простенький свет. Ждем такого же смелого дизайна, но более тщательной работы над остальными компонентами — и первые места не за горами.

А теперь два слова о номинации "Архитектура". Уж простите, но ее авторство принадлежит вашему покорному слуге. Я просто не смог устоять перед "кривым коридорчиком", ведущим к просевшему потолку и луже зеленой жижи. Да и остальные "жизненные детали" запали в душу: фомка, которой только что открыли ящик, лом, которым заклинили вентилятор, запоминающийся пролом в стене... Кто стал главным "архитектором" конкурса? Да вот же он, точнее — они:

COBWEB
Григорий Кургузов, Иван Никитин

Отличные "жизненные" места, талантливая архитектура, но очень уж не стыкуется сверх-



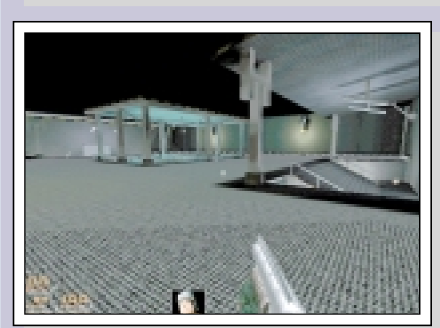


Object X, Александр Барыбин.



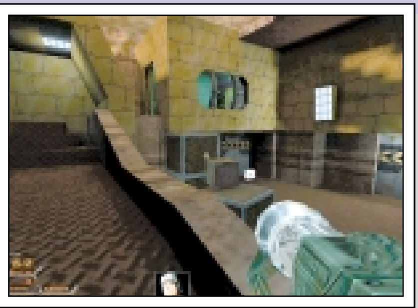


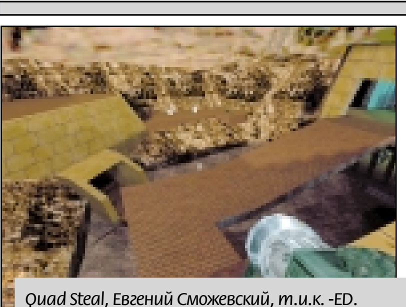
Angar, Александр Юнин.



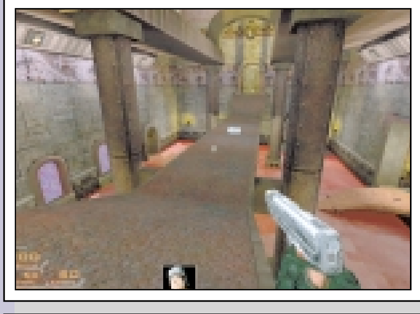


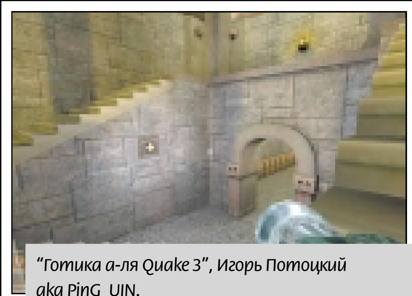
Fight Arena, Рафис "GROM" Камалов.





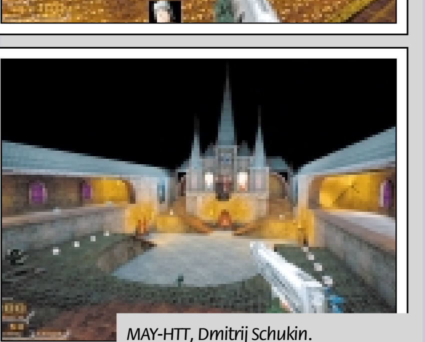
Quad Steal, Евгений Сможевский, т.и.к. -ED.



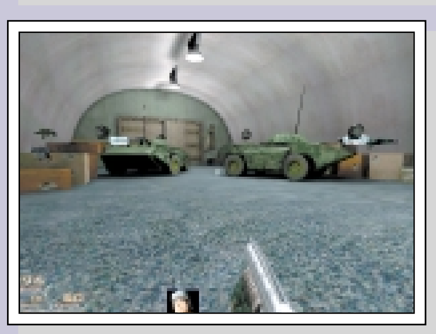


"Готика а-ля Quake 3", Игорь Потоцкий aka PinG_UIN.





MAY-HTT, Dmitrij Schukin.





"Тайный склад наркотиков в катакомбах" Назар Бояринцев.

гигантский центральный зал со всем остальным. Да и общий гигантизм давит — масштаб не соблюден. Кроме того, не вырисовываются собственно маршруты для беготни — все портит огромный хорошо простреливаемый зал. Великолепная заготовка для single-уровня, но как дефматчевый — увы, не без проблем. И некрасивый туман на полу, больше похожий на слой матового стекла. А еще вот что: на некоторых компьютерах эта карта ощутимо тормозит (почти единственная изо всех).

А теперь — внимание, мы сказали: ВНИМАНИЕ! — самое главное. Фанфары, аплодисменты, прожекторы, выстрелы, взрывы!.. Начинается вынос тел победителей первого в истории конкурса уровней для российской игры! Читатель, аплодисменты!

Hangar
Константин Алферов

ТРЕТЬЕ МЕСТО занимает уровень, автор которого смело плюнул на все каноны и... сделал по-своему. И у него получилось! Впрочем, и здесь не обошлось без шотгана — на этот раз в руках доблестного Мишела Судакоффа, но совсем чуть-чуть, так, пара выстрелов в потолок... Эстетствует молодежь. Уважаю.

Тот самый редкий случай, когда тематический уровень оказывается вполне интересным. Самолет, несмотря на непривычность, довольно уместен, жаль не взлетает и с него трудно прыгать в интересные места. Даже традиционные для дизайнеров с недостатком фантазии нагромождения ящиков здесь почему-то выглядят довольно уместно. А главное — несмотря на простоту и даже некий примитивизм, карта весьма интересна в боевой обстановке. Нам понравилось. Жаль только, что деталей маловато, освещение грубое и стилевой разнобой очень сильный (подземелье с трубами ничего общего не может иметь с остальными частями уровня).

Square of Rage
Андрей Шмойлов

ВТОРОЕ МЕСТО — за вторым уровнем уже упоминавшегося автора. Надо заметить, что и брат-близнец был неплох (что и отмечено выше), но этот, безусловно, еще приятнее. Если бы еще текстуры были свои...

Чистенько, гладко, в меру всяческих "навороtиков", короче говоря, очень приятно. Области уровня неплохо поделены с помощью света, и при этом нет режущих глаз слишком ярких цветов. Есть и "заправки", и места встреч. С умом использованы кривые и мелкие архитектурные детали. Браво! Жаль, карта несколько "плоска" (нет, этажи есть, но они очень уж регулярные). Впрочем, это диктуется темой уровня, люди и в реальной жизни строят довольно упорядоченно. Ну а в качестве бонуса автор прислал исходные файлы и демки с забавными прыжками. Спасибо!

STONE GIRDLE
МАКСИМ "MAXXX" БЕРЕЖНОЙ

А ВОТ И НАШ ПОБЕДИТЕЛЬ! Сомнений не было, да и не могло быть — ни у кого. Даже у Скара, который до этого просто вертел носом. Эстет, понятное дело.

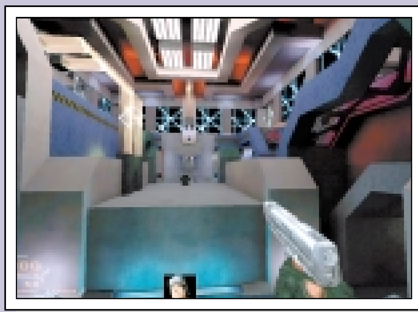
Талант, временами до гениальности. Придраться, конечно, можно, никто не без греха в этом мире, но очень уж приятно играть, да и для глаз отрада и услада...

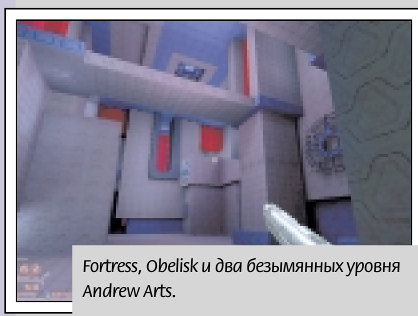
Отличные текстуры (все — собственные!), талантливая архитектура, продуманный геймплей, куча документации. Очень цельный уровень. Увы, полного счастья в жизни не бывает, и обилие мелких препятствий, узкие двери и тому подобные неприятности начинают раздражать уже минут через пятнадцать. И уровень кажется слишком маленьким и чуточку плосковатым. Хотя, безусловно, все очень стильно. И цвета, и свет. Атмосферно. Победитель, просто победитель!

P.S. Как и договаривались, всяк желающий сможет посмотреть конкурсные уровни на нынешнем журнальном диске: ищите их в корневой директории HTT Levels Competition. Увы, карты, в происхождении текстур которых мы, скажем так, ОЧЕНЬ СИЛЬНО СОМНЕВАЕМСЯ, на диск не попали. И не попадут — ровно до тех пор, пока авторы не найдут в себе силы сделать собственные текстуры.

ОТ РЕДАКЦИИ: Огромное спасибо московской компании New Media Generation за все-все-все, а за игру, которая вызвала в играющем народе столь мощный творческий порыв, — в особенности! Огромное спасибо Господину ПэЖэ и прочим членам жюри за титанический труд! Искреннее спасибо всем участникам конкурса — мы восхищаемся вами!

И до встречи на этих страницах. Вполне возможно, что нам все-таки удастся договориться с уважаемой компанией "1С" на ее посильное участие в конкурсе народных карт для великолепного Serious Sam'a.





Fortress, Obelisk и два безымянных уровня Andrew Arts.

3 место



Hangar, Константин Алферов.





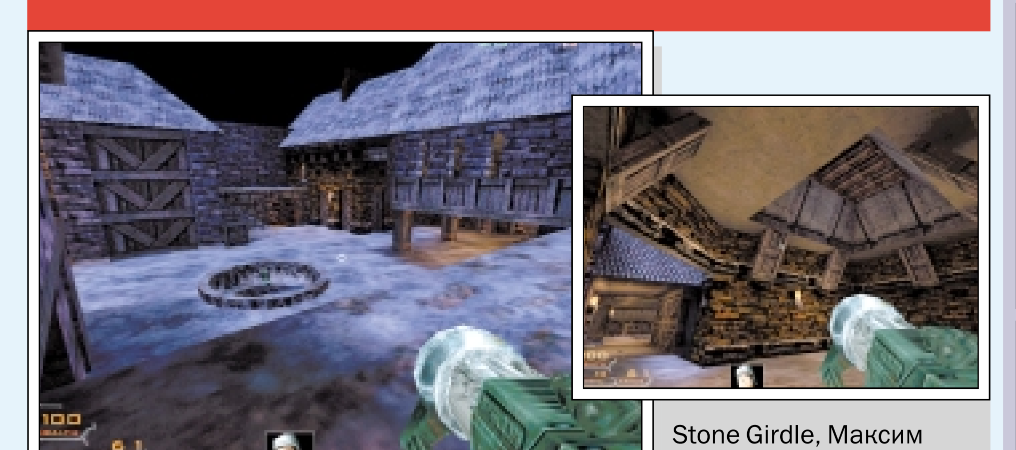
arena1, Борис Харченко.

2 место



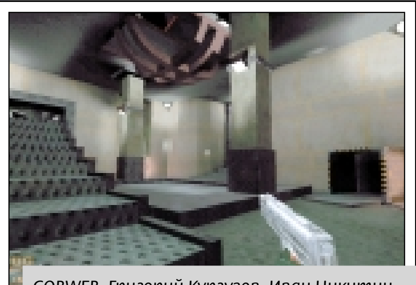
Square of Rage, Андрей Шмойлов.

1 место



Stone Girdle, Максим “Maxxx” Бережной.





COBWEB, Григорий Кургузов, Иван Никитин.

ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

ЧАСТЬ 11: ТЯТЯ, ТЯТЯ, НАШИ СЕТИ...

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5-6'01

Из записных книжек 1989-2001 гг. Господина ПЭЖЭ

Дальнобойность и эффективность современного оружия растут весьма шустро. В наши дни убить человека на другом конце Земли — вопрос нескольких секунд, если, конечно, не чистоплюйничать и не особо горевать о невезучих соседях подопытного (нажимаем кнопку, лазер с ядерной накачкой на орбите получает сигнал...). Увы, прогресс не особо торопится, когда речь идет об оружии попроще: шотганы всякие, пулеметы, BFG9000...

DOOM, ПРОСТО DOOM

Даже развитие Интернета не дало существенного ускорения в сетевых игрищах. Пусть виртуальная пуля летит по проводам со скоростью света (в отличие от электронов в тех же проводах), но очень уж много компьютеров встречаются ей на пути, и каждый так и норовит помусолить ее пару десятых долей секунды... Итак, сегодня мы попытаемся разобраться, что есть сетевой код большинства современных игр и почему, находясь в России, так трудно чувствовать себя королем американских серверов.

Сетевые игры родились, как это ни странно, вовсе не вместе с DOOM'ом. Одна из первых игр на свете (уж и не упомнить сейчас — то ли танки в ней ездили, то ли космические корабли летали) уже поддерживала два терминала, подключенных к Настоящему Компьютеру, и позволяла людям играть между собой.

А уж когда первые "Макинтоши" и IBM PC начали объединяться в (тогда еще локальные) сети, протягивать первые тоненькие модемные ниточки, игры освоили новинку ничуть не медленнее, чем все остальные виды программ. А ведь именно игры предъявляют к соединениям самые жесткие требования, которые до сих пор никак не удается обеспечить для широких народных масс...

Впрочем, давайте строго в хронологическом порядке. Началось все с "многопользовательских" игр на одной машине. Жизнь была прекрасна, вся обработка ввода с клавиатуры выполнялась точно так же, как и раньше (в самом деле, какая разница, сколько пальцев давит на клавиши?). Нужно было лишь продублировать главного персонажа со всеми его данными. Затем появились игры с поддержкой модема. Вот здесь проблемы разом проявились и потребовали решений.

Давайте посмотрим на классика, пусть не первого, зато единственного: DOOM, игра, ставшая синонимом сетевых побоищ. Игра, о плавности и четкости сетевого кода которой сегодня можно только мечтать (и не только потому, что раньше трава была зеленее, а еще и по банальным технологическим причинам, о которых будет рассказано чуть ниже).

В некотором смысле сетевая игра в DOOM — это все та же игра на одном компьютере "в четыре руки", и именно отсюда вытекают все достоинства. Все машины в сети (или две машины, связанные по модему) в момент соединения вполне демократическим методом выбирают себе "сервер", тот компьютер, который будет "по-настоящему" считать ситуацию в игре. Остальные будут просто посылать ему нажатия клавиш, получая взамен действия остальных игроков. Пока на сервере не будет собрана информация со всех машин о текущем "ходе", никто никуда не двинется и не выстрелит. Зато потом все одновременно (и именно в этом слове кроется секрет) получат данные о передвижениях соседей и снова займутся передачей на сервер нажатых за это время клавиш.

Само собой, отображение происходящего на экран — дело сугубо индивидуальное: было бы смешно считать каждую точку на экранах четырех ПК, да еще и пересылать это все через тоненькую и небыструю сеточку (а то и через модем). Но поскольку все машины синхронизируются с сервером на каждом игровом такте, изображения получаются абсолютно точными, каждый игрок видит именно то, что должен видель на текущий момент, и если уж в кого-то стреляет, то пуля летит именно в ту точку на вражеских штанах, что и нарисована сейчас в центре экрана.

Увы, у такого подхода, несмотря на все его плюсы, есть два недостатка, которые похоронили его почти сразу же, уже в следующем поколении игр. Первый очевиден и неоднократно наблюдался в жизни: если хотя бы один компьютер зависает или выключается из сети во время игры, все остальные игроки вылетают "из солидарности", предварительно подождав некото-

рое время (а вдруг он еще не умер, просто долго считает?). Но это еще можно побороть: достаточно после таймаута переинициализировать игру, выбрать заново сервер (если умер именно он), поставить игроков на те же места, где они были... Никто ничего и не заметит, кроме некоторой задержки. Аналогично и с подключением нового игрока: проблема решаемая, но весьма и весьма непростая.

Со второй проблемой хуже — она и стала гвоздем в крышку гроба. Пока все клиенты не свяжутся с сервером и не обменяются с ним данными, никто никуда не двинется. Если один из клиентов не успевает — тормозят все. Если один из клиентов играет через модем — все участвующие в игре будут точно повторять его мучительные ожидания каждого кадра. Если у него, бедняги, модем занялся подстройкой параметров линии связи, так называемым ретрейном (а модемы делают это непременно, если качество передачи упало), то все стоят и ждут несколько секунд. А если эти несколько секунд затянулись — клиента надо аккуратно (как описано выше) отстреливать по тайм-ауту.

Теперь добавляем ко всему этому набравший как раз в то время популярность Интернет, где пакеты запросто могут бегать до нескольких секунд, а иногда вообще пропадают, и получаем милую картинку: играют себе американцы на собственном сервере, не слишком шустро, зато весело, а потом туда же заходит наш Иван Петров. И сервер, скрежеща колодками, тормозит до скорости анемичной черепахи, ожидая перед каждым тактом, пока до Ивана доползет состояние игры, а потом от него притащится информация о нажатых клавишах... Все игроки сидят и ждут, скрежеща зубами в такт серверу...

Диаграмма игры в DOOM. Все компьютеры передают информацию о клавишах и мыши, а перед началом следующего тика (tick) сервер (выбранный из них в начале игры) рассылает всем копию той информации, что получил. Все остальное происходит на каждом компьютере независимо.

СТРАНА ДАНТИСТОВ И ДЕМОКРАТИИ

Общеизвестно, что американские дантисты — люди богатые. Но богатые они потому, что американцы гордятся своей широкой улыбкой и своевременно ее чинят, а вовсе не потому, что любят портить свои зубы, скрежеща ими почем зря. И потому, несмотря на идеальную игру в пределах локальной сети и на сказочно прекрасную игру по модему, DOOM-образная сетевая модель подергала чуток лапками в "Дюке" (не к ночи будь помянут) и прочих отпрысках великого родителя, да и приказала долго жить.

Ее потомок, несмотря на все его недостатки, вышел таким универсальным, что живет до сих пор и писать завещание явно не собирается. Зовут его "клиент-серверная архитектура". Если вернуться к ближайшему подзаголовку и вспомнить еще что-нибудь про Америку, то обнаружится, что гордятся штатовцы не только улыбками, но и свободой. Каждый может делать то, что хочет (если, конечно, не боится, что его засудят за несоответствие общепринятым нормам поведения).

Примерно то же самое происходит и в играх. Сервер уже не скрывается под маской "всего лишь одной из машин", он выделяется в отдельную программу, и клиенты подключаются к нему явным образом, даже если они запущены на том же самом компьютере, и игрок всего-навсего разносит в клочки несчастных монстров в гордом одиночестве.

Сервер, безусловно, сохранил за собой право, подобно президенту США, единолично решать, кто прав, а кто виноват. Но следить за клиентами — выше его достоинства. Общение с клиентом стало происходить по принципу "дитя не плачет — мать не разумеет". Если от клиента пришла какая-то информация о его действиях — отлично, учтем, подвинем-таки его виртуальную тушку у себя (правда, сколько эта информация до нас шла — разговор отдельный, все уже давно знают, что клиент стоял все это время неподвижно, и исправлять это "задним числом" было бы странно, так что подвинем мы его не тогда, когда он того хочет, а тогда, когда мы о его желании узнали). Само собой, президент — существо не злое. Он никого не дискриминирует и каждому клиенту регулярно рассылает информацию о текущем положении дел. Жаль, не все имеют достаточно быстрые каналы и получают информацию о приближающейся гибели в тот момент, когда на самом деле уже давно лежат на полу, но это ведь их личные проблемы, не так ли?..

Попробуем понять, чем же такой метод всех подкупил. Да тем же, чем и демократия: он во многом справедлив. Если ты используешь медленный канал (модем), то не будешь портить жизнь никому, кроме себя. И твои проблемы (зависание или выключение компьютера) никого не заденут: твой виртуальный двойник просто будет стоять в общем мире неподвижно, пока не истечет тайм-аут, а затем спокойно исчезнет. А

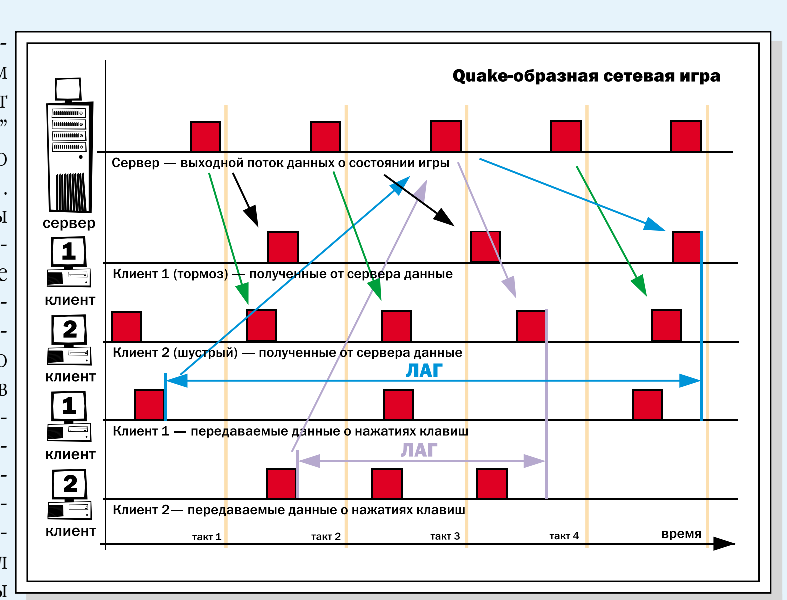


Диаграмма игры в Quake. Сервер в конце каждого такта рассылает информацию о ситуации каждому клиенту. Но вот доходит она до них по-разному. Клиент 1 умудрился сильно запоздать с получением первого пакета, а третий вообще до него не добрался. А ведь именно в нем содержалось перемещение в ответ на его же клавишу. Обратите внимание, какой получился лаг (голубой цвет). А вот второй клиент гораздо удачливее: он получает пакеты с небольшой задержкой, ничего не теряя (фиолетовый цвет).

все остальные будут тем временем весело разносить друг друга в клочья...

ВЕРА В ЛУЧШЕЕ

Увы, увы и еще раз увы. Бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Справедливость дается недешево. Вспомним Quake и его нещадные асимметричные "тормоза" при попытках игры через модем. Тот, на чьей машине запущен сервер, ничего не замечает, бегает и радуется жизни, походя отстреливая неповоротливого напарника. А у того задержка в пару десятых секунды и все выстрелы в "молоко"...

Почему так? Ничего сверхъестественного. Игрок, сидящий на клиентской машине, нажал кнопку. Информация об этом попала на сервер. Пока все идет практически так же, как и в DOOM-образной игре. Но сервер-то все это время не простаивал, ожидая приема нажатой клавиши! Он общался со вторым игроком, обновлял свое внутреннее состояние и отправлял обоим игрокам довольно объемистые информационные пакеты — не только несколько байт "кто какую кнопку нажал за этот кадр", а полновесное "объект номер 123 имеет отныне координаты 456.78 и 901.23" для каждого изменившего свое состояние объекта. Поток передаваемой информации сразу тяжелеет в десятки раз, клиент вынужден дожидаться прихода предыдущего состояния до конца и только потом, через какое-то время, получать реакцию на свои посланные нажатия клавиш.

Мораль: при такой организации взаимодействия клиента и сервера играть вдвоем по модему практически невозможно, ибо сидящий за машиной-сервером всегда будет иметь огромное преимущество. Правда, можно попробовать сгладить неловкость и попытаться сделать хоть что-то.

Волшебным словом, спасающим положение, будет "экстраполяция" (по сути — просто предсказание). Поскольку мы знаем предыдущее положение врага и его скорость на тот момент, нам ничто не помешает в ожидании получения "официальной" информации с сервера попробовать прикинуть, куда убежал бы враг, если бы не пытался ничего менять.

Итак, отослали нажатые клавиши на сервер, тут же, не дожидаясь его ответа, прикинули, каков будет результат, и отобразили его. Скажем, выстрел из шотгана: кто знает, попадем ли мы во вражину, стоящего вон там? Прикинем, предположив, что он не убежал никуда с тех пор, как сервер в последний раз прислал нам обновленную информацию, и тут же покажем кровь и смерть. А потом, если сервер пришлет нам грустную весть о промахе (враг, оказывается, уже давно отпрыгнул и выстрелил в ответ), подчистим кровь, воскресим вражину и покажем уже настоящее положение вещей. Точнее, опять не его, а еще одну экстраполяцию, но уже из новых данных...

На заре эпохи клиент-серверных игр экстраполяцию еще можно было отключать, и находились хардкорные игроки, предпочитавшие честно видеть все задержки. А все остальные, пытаясь играть в Quake, как в DOOM, никак не могли понять, почему "я бегаю нормально, все как обычно, но этот виртуальный урод стреляет с задержкой, как будто специально!". А это как раз она, родимая, экстраполирует изо всех сил. Правда, только бег — слишком уж важными тогда считались результаты выстрела, чтобы и их показывать заранее и потом корректировать.

Коррекция, кстати, вещь крайне несимпатичная: ты спокойно бежишь по очередному каменному мешку, постреливая на ходу, а модем твой секунд пять назад задумался о вечном, и ты уже давненько потерял связь с реальностью. И вдруг — чу, что это? Мир содрогнулся, и вся твоя беготня разом отменилась: ты стоишь примерно там, где был пять секунд назад, упершись носом в угол, или лежишь, захлебываясь КРОВИЩЕЙ. Ты-то этого не знал, а вот сервер пунктуально следил за тобой и за той вражеской пулей, что сбила тебя с курса (как раз в тот момент, когда прервалась передача данных).

Помните ли вы, между прочим, как в свое время нашумели боты-прокси? Не ломайте голову, я напомню: один ловкий программист написал небольшую программку, которая висела в сети "между" игроком и сервером и делала ровно одно: стреляла. Она получала все данные с сервера (и тут же передавала их клиенту в неизменном виде), обрабатывала их, выделяя положение видимых врагов, и добавляла к уходящему на сервер потоку нажатых клавиш команды разворота куда надо и идеально точной стрельбы, а затем разворота в прежнюю позицию.

Игрок видел на своем экране забавную картинку: он ходил и бегал как обычно, но все вокруг периодически вздрагивало, слышался очередной предсмертный вопль, и к его счетчику фрагов добавлялась единичка. Самое обидное, что отличить "суперигрока" от хорошего бота-наводчика нельзя уже сейчас, разве что на очном турнире, куда свою программу невозможно пронести незаметно. Ведь для сервера поток команд с клиента выглядит абсолютно нормальным, просто вся стрельба вдруг стала очень точной...

ДЕМКИ ОТ ПЭЖЭ

Если вы не жадничаете и покупаете .EXE с компакт-дис-

```
C:\>ping www.game-exe.ru

Pinging www.game-exe.ru [212.5.120.231] with 32 bytes of data:

Reply from 212.5.120.231: bytes=32 time=157ms TTL=123
Reply from 212.5.120.231: bytes=32 time=141ms TTL=123
Reply from 212.5.120.231: bytes=32 time=125ms TTL=123
Reply from 212.5.120.231: bytes=32 time=141ms TTL=123

Ping statistics for 212.5.120.231:
    Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
Approximate round trip times in milli-seconds:
    Minimum = 125ms, Maximum =  157ms, Average =  141ms
```

Как узнать свой пинг и приблизительно оценить лаг в игре? Очень просто: в Windows, как в любой другой операционной системе, есть команда ping. Разумеется, почти все современные игры показывают эту цифру рядом с именем сервера во время выбора.

ком, то, возможно, несколько раз видели там раздельчик “Демки от ПэЖэ”. А задумывались ли вы, что такое пресловутая “демка”? Если нет, то для вас будет интересным сокровенное знание: “демка” — это всего лишь записанная в файл информация, которая во время сетевой игры бегает между компьютерами.

Но начнем опять-таки со старичка DOOM'а. Его “демки” абсолютно честно представляют собой последовательности нажатых клавиш для каждого игрока-участника, и ничего больше. Поскольку в игре есть псевдослучайные события (куда пойдет монстр на развилке и т.п.), то есть и генератор случайных чисел. Но инициализируется он всегда одинаково, и потому две игры развивались бы абсолютно идентично, если игрок нажимал бы одни и те же клавиши в одно и то же время (с точностью до кванта игрового времени).

А поскольку вся игра практически происходит на одном компьютере (даже сетевая), достаточно просто сохранить эти самые нажатия клавиш, а во время проигрывания записи подменить “настоящую” клавиатуру чтением файла “демки”. Легко и просто. Кстати, точно так же просто заменить точку зрения камеры, перенося ее в глаза любого из игроков, — в конце концов именно это происходит во время сетевой игры на каждой машине.

В случае клиент-серверной игры, вроде Quake, эта идиллия с грохотом рушится. Игрок, сидящий на клиентской машине за полмира от сервера и жаждущий записать свои подвиги, не имеет никакой информации о всей игре: ею владеет только сервер. А сервер, в свою очередь, не может передать клиенту все-все-все, на это не хватит толщины канала. И начинаются мучительные уловки... Подробнее о них будет рассказано чуть ниже, но результат очевиден уже сейчас: от сервера к клиенту идет поток минимально необходимой толщины, достаточный для показа происходящего на экране. Этот поток уже “профильтрован” для экономии канала, и, по большому счету, достаточно просто записать его “как есть”, а потом воспроизвести полученную “демку”, как будто поток идет от сервера, а не из файла.

Казалось бы, как похоже на DOOM, но, к сожалению, различий куда больше, чем общего. Во-первых, “демка” очень резко растет в объеме. Если раньше за секунду в нее писалось всего несколько байт (люди редко жмут клавиши настолько быстро, да и мышь крутят не так уж активно), то теперь к клиенту летит информация обо всем: куда побежал сам клиент (а как же — он этого отныне сам не знает!), куда переместились все враги и все пули, сколько повреждений они причинили, в какой фазе анимации сейчас находятся все участники событий... Поток этот полностью забивает модемный канал и хочет еще большего. То есть за секунду приходится запоминать уже не байты, но килобайты, и рост объема достигает тысяч раз.

Смена точки зрения во время просмотра в общем случае невозможна, поскольку сервер просто обязан ради сокращения объема передаваемой информации отфильтровать все то, что не относится к видимой зоне (были когда-то “серверные демки”, где сервер честно писал в файл всю информацию, которая у него была, — они занимали жуткое количество места, зато допускали и изменение положения камеры, и полноценное редактирование... увы, традиция не прижилась, и “демки” сейчас пишут только на клиентах). Остальные игроки и их состояние в “демке” просто не существуют, пока не появятся вблизи от записывающего ее.

Между прочим, такая фильтрация полезна и еще одним, о чем неоднократно говорил народу Джонни Кармак: если сервер не прислал клиенту информацию, которую не мог бы получить живой игрок в аналогичной ситуации, то никакой робот, даже самый ловкий, не сможет использовать дополнительные данные для какой-нибудь пакости (скажем, чтобы показывать игроку, где находятся все остальные, рекомендовать бежать за редким предметом, только что возникшим на другом конце уровня, или собирать какую-нибудь нечестную статистику).

А уж сколько вопросов возникает по синхронизации, частоте кадров и прочим неприятностям... Давайте напоследок вкратце поговорим и об этом.

ДИСКРЕТНАЯ МАТЕМАТИКА И ТОЛЩИНА КАНАЛА

Итак, что же должен сделать программист, чтобы игра была достаточно плавной, но при снижении частоты кадров не возникало проблем? Один из наших читателей занят сейчас разработкой симулятора бильярда, о чем написал мне в письме, поведав о следующей проблеме: на медленных компьютерах шарики начинают просто пролетать друг через друга.

Как устроена его программа? Очень просто: отрисовывается текущее положение шаров, затем по формулам из учебника физики подсчитывается, куда они успели улететь за время обсчета кадра, отслеживаются столкновения (а точнее, “залезания” шариков друг в друга), вычисляется передача энергии и импульса, и у столкнувшихся шаров меняются скорости. После чего все повторяется заново: снова отображение, снова обсчет...

Если скорость компьютера начинает падать, на отображение каждого кадра требуется все больше и больше времени. И наступает такой момент, когда за время одного кадра шары начинают пролетать расстояние, превышающее собственный диаметр. А поскольку проверки

проводятся только между кадрами, то все, что было на пути, игнорируется.

В случае игры по сети возникают примерно такие же проблемы, ведь у каждого игрока частота кадров своя, а какой-то общий стандарт нужен... Скажем, если "демка" была записана на мощной машине, а проигрывается на слабой, — неужели все будет ползать, как мышь в киселе? Конечно, так быть не должно, но как этого добиться?

Все просто: к счастью, почти все процессорное время уходит не на обсчет новых положений участников игры, а на отображение красивых интерьеров и моделей. Вычисления нам очень важны, и именно их-то нам и надо делать "как следует", без компромиссов, а вот отображение можно и попридержать, если на него не хватит ресурсов...

Вот простейший алгоритм, решающий проблему: мы отображаем кадр, смотрим, сколько времени это у нас заняло, и выполняем несколько "элементарных тактов", каждый из которых продвигает ситуацию на фиксированное время (сотые доли секунды), пока не "нагоним" физическое время, затраченное на отображение. Это можно делать в отдельном потоке выполнения с высоким приоритетом или просто в промежутках между кадрами. А потом снова отправляемся рисовать то, что сложилось на текущий момент... На сверхмощной машине нам даже иногда придется рисовать несколько одинаковых кадров, пока в реальном мире не пройдет достаточно времени, чтобы заняться обсчетом следующего такта, а на очень медленной после каждого кадра придется долго и мучительно нагонять опередивший нас мир, считая и считая новые позиции предметов...

Это работает в случае бильярда, и почти это же самое работает и для Quake-образных. В любом случае игра идет не плавно, а дискретно: игровое время разбивается на такты фиксированной длины, и все события привязываются именно к ним. И в "демку" пишется не просто поток с сервера, а информация о движениях предметов, привязанная к конкретным тактам. При воспроизведении игра проверит, не настал ли еще такт, о котором говорится в следующей посылке сервера, и если настал — отобразит изменение.

БИТВА ЗА БАЙТЫ

Впрочем, и это еще не все. Мир суров и несправедлив. Мир — это юдоль скорби и печали, и Интернет, безусловно, часть такого мира. Доставка пакетов в нем не гарантирована. В самом деле, что случится, если мое нажатие на клавишу не доберется до сервера? В принципе, ничего страшного — ну, не выстрелю, ну, не сдвинусь... Бывает. А вот если до меня не доберется информация о новых позициях врагов — все станет гораздо хуже.

Если каждый игровой такт рассылать каждому клиенту полную информацию о всех предметах, которые он видит, а еще лучше — вообще обо всех ("факел номер 219 все еще находится в точке с координатами 12541.23 и 54213.16"), то никаких каналов не хватит на такое безобразие, да и сервер под такой нагрузкой не будет чувствовать себя ни сухо, ни комфортно. Зато потерянный пакет не принесет никаких проблем — все равно следующий содержит все, что необходимо для полного отображения мира.

Но ведь загрузку каналов надо как-то уменьшать — значит, придется передавать поменьше данных. Для начала, как было сказано выше, отказались от передачи невидимых областей уровня. Потом плюнули на предметы вроде факелов, которые неважны для игрового процесса (какая разница, в какой фазе рисуется пламя на разных клиентских машинах?). А затем, когда исчерпались "очевидные" резервы, начали ужимать и "необходимую" информацию. Например, если скорость и направление полета ракеты не поменялись — зачем передавать клиенту новые координаты? Он их сам подсчитает ничуть не хуже.

Увы, полные пакеты время от времени все равно должны рассылаться (а иначе что будет делать только что зашедший клиент, не знакомый с ситуацией с самого начала? и как вести себя клиенту, к которому не добралось одно из частичных обновлений?). Поэтому раз или два в секунду все получают полноценную информацию и именно с ней работают дальше, забывая о том, что насчитали к этому моменту сами.

А еще можно посылать данные с меньшей точностью (с фиксированной точкой вместо плавающей), сжимать их одним из несложных алгоритмов, использовать особенности ситуации, чтобы передавать не все, а только "нетипичные" данные. На что только не пойдешь, чтобы всадить пулю между глаз кому-нибудь с другого континента...

(Продолжение следует.)

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, УМЕСТНЫХ В ДИСКУССИИ О ДВИЖКАХ, ВЕДУЩЕЙСЯ В ПРИЛИЧНОМ ОБЩЕСТВЕ

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5-6'01

Client-server — сетевая архитектура "клиент-сервер", где машины не общаются между собой и все пакеты проходят через специально выделенный для этой цели сервер. Применяется практически во всех современных играх.

Lag — лаг, задержка между нажатием клавиши игроком и реакцией на это мира на его экране, вызванная долгим путем пакетов информации на игровой сервер и обратно.

Peer-to-peer — одноранговая сетевая архитектура, в которой каждый компьютер может послать информацию любому другому. В играх практически не применяется.

Ping — сетевой протокол для выяснения, среди прочего, величины задержек на пути информации до сервера, часто употребляется как синоним лага.

Proxy — прокси-сервер, сервер-представитель: программа, которая вместо клиента "прикидывается" им, выполняя какую-то полезную функцию по фильтрации или модификации данных.

Synchronization — синхронизация, механизм, с помощью которого несколько процессов добиваются совпадения данных в каждом из них (к примеру, текущего времени или положения игроков).

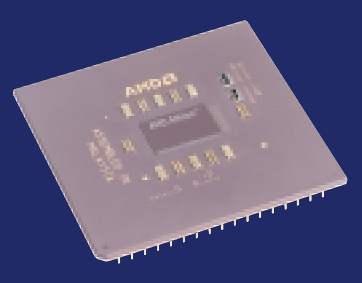
Tick — элементарный "кадр" игры (точнее, квант времени, меньше которого в игре быть не может).

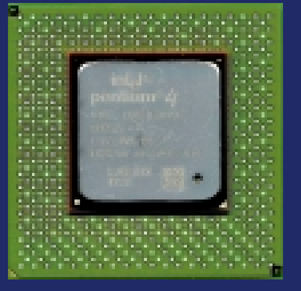
(Продолжение следует.)

ПАРА НАДЕЖНЫХ КАМНЕЙ

Наш сегодняшний репортаж посвящен бою процессоров-супертяжеловесов, прошедшему в сталепрокатных цехах .EXE. На ринге 1,7-гигагерцовый Pentium 4 против 1333-мегагерцового Athlon!

Стр.125



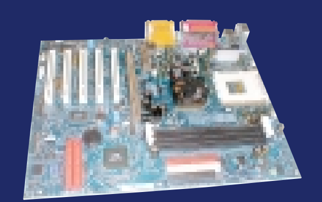


ЧТО-ТО С ПАМЯТЬЮ RAMBUS СТАНЕТ?

Продолжаем экскурсию по памятным местам компьютера. В этот раз давайте остановимся на Direct Rambus DRAM. Впрочем, это имя используется довольно редко — обычно его сокращают до DRDRAM или даже RDRAM.

Стр.116

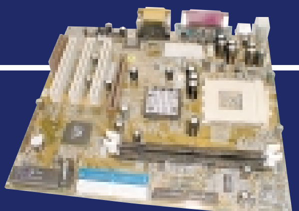
МАГИЯ НОМЕР РАЗ



Системные платы с поддержкой DDR SDRAM, еще недавно бывшие лишь маркетинговыми посулами и призрачной перспективой, постепенно добираются до прилавков. DDR-пирог слишком долго томился в духовке, обрастая эффектной коркой рекламных акций. Теперь он готов, а высокотехнологичные компании бросились в битву за его куски. Отдать конкурентам лишнюю крошку не хочет никто…

Стр.119

МАМА ДЛЯ КИНОМАНА

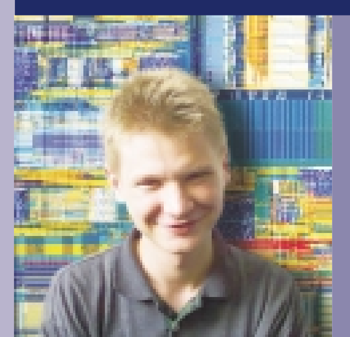


В этом материале речь пойдет о плате Chaintech CT-7AIA5, построенной на новом чипсете VIA Apollo KT133E. Забавно, но понять, что за зверь KT133E, не помогают ни сайт корпорации VIA, ни сайт компании Chaintech. На них просто нет ни одного упоминания об этом наборе системной логики. Подобный “заговор молчания” только добавляет загадочности новому чипсету.

Стр.122

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ЧТО-ТО С ПАМЯТЬЮ RAMBUS СТАНЕТ?



Продолжаем экскурсию по памятным местам компьютера. В этот раз давайте остановимся на Direct Rambus DRAM. Впрочем, это имя используется довольно редко — обычно его сокращают до DRDRAM или даже RDRAM.

Николай РАДОВСКИЙ

Строго говоря, последний акроним не совсем корректен, так как компания Rambus спроектировала несколько разновидностей динамической памяти RDRAM (Rambus DRAM), назвав их Base, Concurent и Direct. Однако Base и Concurent RDRAM не прижились на ПК, поэтому под сокращением RDRAM чаще всего подразумевается Direct Rambus DRAM. Но прежде чем погружаться в дебри этой архитектуры, стоит вспомнить краткую, но насыщенную скандалами историю Rambus.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Небольшая компания Rambus, появившаяся на свет в марте 1999 года, занимается разработкой высокоскоростных шин передачи данных и прежде всего интерфейсов динамической памяти. При этом она не обременяет себя выпуском микросхем, предпочитая продавать свои технологии сторонним производителям чипов и получать прибыль от лицензионных отчислений. Таким образом, покупая модуль RDRAM или материнскую плату для этой памяти, вы платите не только производителям этих устройств и компонентов к ним, но и компании Rambus. Следовательно, фирма кровно заинтересована в увеличении продаж RDRAM-совместимых систем. Проталкивать свое детище на рынок Rambus бросилась столь рьяно, что успела нажить себе немало врагов. В частности, компания периодически судится с производителями памяти, пытаясь доказать свои права даже на SDRAM и DDR SDRAM.

Стоит отметить, что дебютировала RDRAM отнюдь не на ПК. Чипы Base RDRAM используются в игровых приставках Nintendo 64 еще с 1995 года. Опыт Nintendo был настолько успешен, что и Sony впоследствии взяла на вооружение Direct RDRAM, оснастив этой памятью PlayStaion 2.

Наступление RDRAM на ПК стартовало в конце 1996 года. Тогда инженеры Intel, рассмотрев около десятка различных типов ОЗУ, сочли RDRAM самой перспективной технологией. В результате процессорный гигант лицензировал у Rambus ее разработки. Более того, компании заключили договор, по которому Intel получит один миллион акций Rambus по очень низкой цене, как только более 20% чипсетов, выпускаемых корпорацией в течение полугода, будут совместимы с RDRAM. При этом Intel обещала не поддерживать иные типы высокоскоростного ОЗУ до 2003 года. В то время соглашение казалось выгодным обеим корпорациям: Rambus добилась поддержки тяжеловеса, а Intel получила не только доступ к перспективной технологии памяти, но и возможность неплохо заработать в будущем.

ПЕРВЫЙ БЛИН

Первым массовым чипсетом с поддержкой RDRAM стал i820. По замыслу Intel, он должен был сменить ветерана 440BX на троне самого популярного набора системной логики для ПК. Формальные характеристики этого комплекта микросхем в то время выглядели впечатляюще: i820 поддерживал 133-мегагерцовую системную шину, а также режимы AGP 4X и Ultra DMA/66.

Трудно, однако, припомнить продукт, доставивший Intel больше головной боли, чем i820. Неприятности начались еще на этапе разработки этого чипсета. Согласно первоначальным планам, i820 должен был выйти в июне 1999 года, но из-за массы проблем с отладкой чипсета и производством RIMM-модулей RDRAM его дебют несколько раз откладывался. В результате микросхемы увидели свет только в ноябре.

Еще на этапе проектирования i820 стало ясно, что RDRAM слишком дорога для большинства пользователей и чипсет, несовместимый с традиционной SDRAM, едва ли добьется массовой популярности. Поэтому Intel пришлось разработать MTH (Memory Translator Hub) — микросхему, транслирующую запросы чип-

сета к RDRAM в соответствующие обращения к SDRAM.

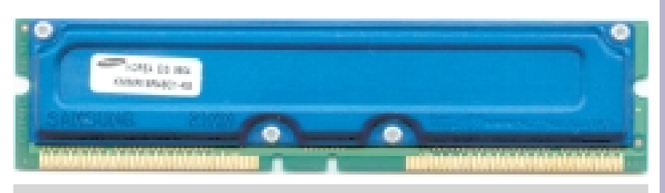
Пользователь мог купить материнскую плату на i820 со слотами для RDRAM и установить в нее недорогие DIMM-модули SDRAM при помощи переходника с MTH (нередко этот чип был встроен в саму материнскую плату). Впоследствии, дождавшись падения цен на RDRAM, покупатель мог без проблем установить эту память на место устаревшей SDRAM. Но это на бумаге, а в реальной жизни идея универсального конвертора протоколов RDRAM-SDRAM оказалась несостоятельной. Эти типы ОЗУ подключаются к столь разным шинам, что преобразование запросов неизбежно приводит к дополнительным задержкам. Поэтому оснащенные MTH платы на i820 работали со SDRAM существенно медленнее, чем их предшественницы на 440BX. Кроме того, серьезные сомнения в то время также вызывала эффективность RDRAM. Причин тому несколько.

Пиковая пропускная способность 133-мегагерцовой системной шины процессоров Pentium III в полтора раза ниже, чем у 800-мегагерцовой RDRAM. Иными словами, узким местом построенных на i820 систем оказалась не память, а FSB. К тому же сам чипсет работал с памятью Rambus довольно коряво и медленно.

Таким образом, i820 оказался ущербен во всех конфигурациях. Реализовать высокую пропускную способность RDRAM этот чипсет не мог как из-за архитектурных ограничений процессоров Pentium III (медлительности их системной шины), так и благодаря неторопливости собственного контроллера памяти. Идея с подключением SDRAM через MTH вообще провалилась: в такой конфигурации i820 работал не только медленно, но и не всегда устойчиво. Печальный итог: корпорация Intel была вынуждена отозвать все (как собственные, так и произведенные другими фирмами) материнские платы, оснащенные MTH. Эти проблемы окончательно добили i820, и выпуск плат на этом чипсете был фактически прекращен.

Итак, процессорный гигант не только потратился на отзыв плат с дефектным MTH, но и уступил существенную долю рынка чипсетов расторопной корпорации VIA. В конце октября прошлого года исполнительный директор Intel Крейг Барретт (Craig R. Barrett) признал, что соглашение с Rambus было ошибкой. Теперь корпорация обещает поддерживать любые востребованные рынком типы памяти. В частности, Intel планирует выпустить DDR-совместимый чипсет для Pentium 4 в последнем квартале 2001 года.

Провал i820 весьма негативно сказался и на имидже RDRAM. Интернет и компьютерная пресса были наводнены статьями, рассказывающими о медлительности систем с RDRAM. Нередко авторы этих обзоров делали вывод о полной неэффективности и бесполезности RDRAM, исходя из результатов тестов платформ i820. Я не согласен с подобными утверждениями, поскольку уверен, что медлительная FSB не позволяет процессорам Pentium III оценить по достоинству любую высокопроизводительную память.



Этот маленький "сейф" — новый модуль памяти от Samsung.

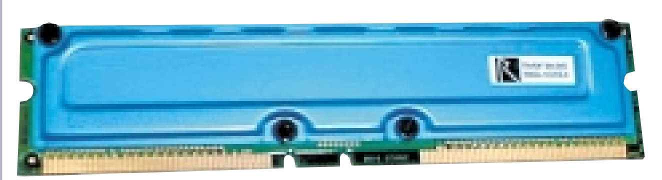
Так что же это за зверь — память RDRAM? Чем она отличается от SDRAM и DDR? Попробуем разобраться.

DIRECT RAMBUS DRAM

В отличие от DDR SDRAM, этот тип памяти получен не совершенствованием SDRAM, а разработан с нуля. В основе RDRAM также лежат массивы ячеек динамической памяти, но доступ к ним организован совсем по-другому.

Микросхемы RDRAM общаются с контроллером памяти по узкой 16-битной шине Direct Rambus Channel, работающей на частотах до 400 МГц (напомню, что DIMM-модули SDRAM и DDR подключаются к 64-битной шине данных). При этом детище Rambus, подобно DDR SDRAM, передает данные дважды за такт, поэтому эффективная частота RDRAM вдвое выше ее физической частоты. Именно поэтому RIMM (Rambus Inline Memory Module — модуль памяти Rambus), сертифицированные для работы на частотах 300, 350 и 400 МГц, называются PC600, PC700 и PC800 RDRAM соответственно. Замечу, что стандарты PC600 и PC700 RDRAM были введены только для того, чтобы не пускать в брак огромное количество чипов, не выживающих на 800 мегагерцах. Сейчас эти типы модулей RIMM уходят в прошлое, и далее я буду рассказывать только о PC800 RDRAM.

Пиковую пропускную способность этой памяти вычислить нетрудно: PC800 RDRAM пересылает по два байта данных с частотой 800 МГц; следовательно, за секунду по шине Direct Rambus Channel можно прокачать до 1600 Мбайт (напомню, что точно такой же пиковой пропускной способностью обладают модули PC1600 DDR SDRAM).



Стоит отметить, что RDRAM хорошо приспособлена для создания многоканальных конфигураций. Например, все современные материнские платы для Pentium 4 оснащены двумя шинами Direct Rambus Channel, работающими параллельно. В результате, пиковая пропускная способность ОЗУ в этих системах удваивается, достигая 3200 Мбайт/с. Столь внушительными характеристиками материнские платы с DDR SDRAM похвастаться пока не могут. Впрочем, пиковая пропускная способность — параметр сугубо теоретический, и о реальной производительности памяти он говорит довольно мало. К сожалению, сравнить "быстродействие" RDRAM и DDR SDRAM на практике тяжело. Дело в том, что Pentium 4 пока обделены платформами с поддержкой DDR SDRAM, а для Athlon не выпускаются материнские платы, дружные с RDRAM. Pentium III, как отмечено выше, вообще не подходят для испытаний быстродействующего ОЗУ. Таким образом, сегодня практически невозможно найти ЦП, который позволял бы сравнить производительность современных типов памяти. Отмечу лишь, что в низкоуровневых тестах два канала PC800 RDRAM демонстрируют примерно вдвое большую пропускную способность, чем PC2100 DDR SDRAM.

ЛАТЕНТНОСТЬ

Впрочем, производительность памяти характеризуется отнюдь не только ее пропускной способностью. Немаловажна также латентность ОЗУ, то есть время, затрачиваемое на чтение из памяти одного слова данных (восьми байт). Многие программы, оперирующие относительно небольшими объемами данных, хранят большинство необходимой им информации в локальном кэше ЦП. Если нужные данные в кэше отсутствуют, процессору приходится обращаться к ОЗУ и простаивать в ожидании затребованных байтов. Соответственно, чем ниже латентность оперативной памяти, тем меньше ЦП будет томиться в бездействии. Ответ на вопрос о том, какова же латентность RDRAM, весьма непрост. Rambus, естественно, утверждает, что латентность ее детища ниже, чем у всех конкурирующих типов ОЗУ. Напротив, многие эксперты придерживаются противоположного мнения. Постараюсь привести доводы обеих сторон.

Снижению латентности RDRAM способствует огромное количество банков (в каждом чипе этой памяти может храниться до 32 банков), позволяющее держать открытыми множество строк одновременно. Следовательно, возрастает вероятность того, что запрашиваемые процессором данные находятся в открытой строке и могут быть считаны быстрее. Кроме того, сократить латентность RDRAM можно за счет интеграции контроллера этой памяти в ядро ЦП (в скором времени некоторые RISC-процессоры будут оснащены встроенным контроллером RDRAM).

Теперь добавлю дегтя. В каждом чипе RDRAM одновременно можно открыть строки не более чем в половине банков. Более того, микросхемы этой памяти довольно сильно нагреваются в процессе работы, и открытие слишком большого числа строк грозит модулю перегревом. Дабы не допустить этого, некоторые из чипов RDRAM переводятся контроллером ОЗУ в режимы пониженного энергопотребления. Чем глубже "спит" микросхема памяти (чем меньше энергии она потребляет), тем больше времени уходит на ее возврат к нормальной деятельности. Соответственно, чем больше энергии пытается сберечь контроллер RDRAM, тем выше латентность этой памяти. Наконец, латентность RDRAM возрастает с числом подключенных к каналу чипов. Поэтому установка второго модуля RIMM может привести к снижению производительности некоторых программ. В целом RDRAM обладает несколько большей латентностью, чем DDR SDRAM. Не стоит, однако, забывать, что эта характеристика ОЗУ в значительной мере зависит от конфигурации системы (в частности, от архитектуры системной шины и особенностей контроллера памяти).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

RDRAM — действительно инновационная и высокоскоростная память. На мой взгляд, архитектурно RDRAM совершеннее, чем DDR SDRAM. Однако высокая цена этой памяти едва ли позволит ей занять место в большинстве ПК. Не стоит также забывать, что RDRAM — закрытая и полностью контролируемая компанией Rambus технология. В истории ПК нетрудно найти массу примеров, когда фирменные технологии проигрывали открытым, пусть даже и менее совершенным, стандартам. Так что недорогая и открытая DDR SDRAM выглядит наиболее вероятной преемницей старушки SDRAM. Тем не менее RDRAM, скорее всего, не канет в лету. Эта память находит свое место в мощных рабочих станциях, игровых приставках и других специализированных устройствах.

МАГИЯ НОМЕР РАЗ

Системные платы с поддержкой DDR SDRAM, еще недавно бывшие лишь маркетинговыми посулами и призрачной перспективой, постепенно добираются до прилавков. DDR-пирог слишком долго томился в духовке, обрастая эффектной коркой рекламных акций. Теперь он готов, а высокотехнологичные компании бросились в битву за его куски. Отдать конкурентам лишнюю крошку не хочет никто...

Всеволод КИСЕЛЕВ, Николай РАДОВСКИЙ

Даже фирма ALi, которой трудно похвастаться успехами на рынке наборов системной логики, представила полноценный чипсет с поддержкой DDR SDRAM. Корпорация ASUSTEK, стараясь поддержать почин, оперативно испекла из этих микросхем материнскую плату A7A266, попавшую сегодня на наш разделочный стол — аккурат в компанию с наисвежайшей платой Gigabyte GA-7DXR от тайваньской Gigabyte Technology (www.gigabyte.com.tw). Что ж, приступим к препарированию.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Обе платы тестировалась с процессором AMD Athlon 1,33 гигагерца (10x133 МГц), 128-мегабайтным модулем PC2100 DDR SDRAM фирмы Kingston, 3D-ускорителем nvidia GeForce2 Ultra и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Кроме того, измерялась производительность A7A266 после установки в нее 128-мегабайтного модуля PC133 SDRAM фирмы PQI (вместо DDR SDRAM).

Перед испытаниями на жесткий диск инсталлировались: ОС Windows 98 SE, DirectX 8.0 и патчи для набора системной логики. Целочисленная производительность процессора оценивалась в тесте ZD CPUMark 99, а скорость обмена данными с памятью — в тесте CPU/Memory Bandwidth, входящим в пакет SiSoft Sandra Professional 2001.

Кроме того, производительность плат измерялась в Quake III: Arena v1.17 и демо-версии игры Mercedes-Benz Truck Racing. Все графические тесты запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с VSYNC и минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц).

Для сравнения мы приводим результаты тестов плат ASUS A7V133 (чипсет VIA Apollo KT133A) и ASUS A7M266 (чипсет AMD 760), установленных в систему с аналогичной конфигурацией и укомплектованных 128-мегабайтными модулями PC133 SDRAM и PC2100 DDR SDRAM соответственно. Напомним, что обзор A7M266 был опубликован в майском номере .EXE, однако из-за отсутствия Athlon, предназначенного для работы на 133-мегагерцовой FSB, протестировать эту плату с PC2100 DDR SDRAM нам тогда не удалось. Сегодня мы восполняем этот пробел.

ASUS A7A266

Цена	$180
Формат платы	ATX
Чипсет	ALi ALiMAGiK 1 (M1647 + M1535D+)
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	2 DDR SDRAM+ 3 SDRAM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/5/0/1/0
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	4/6
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100-166
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	1004

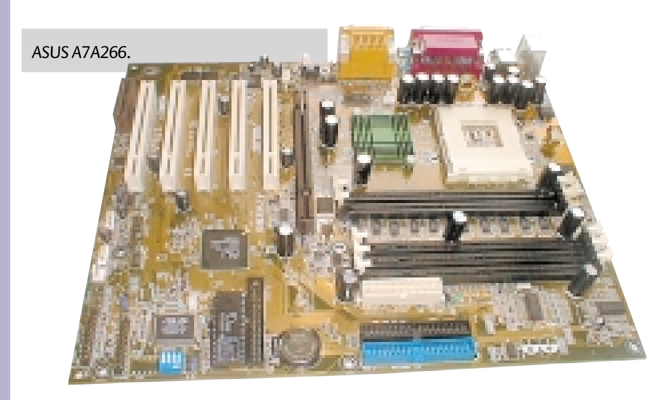
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3,6

Прежде несколько слов о чипсете. Родившийся в недрах лабораторий ALi, он назван скромно и со вкусом — ALiMAGiK 1 (магия от ALi под номером раз). Чипсет создан для работы с современными процессорами Athlon и Duron, а значит — поддерживает как 100-, так и 133-мегагерцовую системную шину EV6 (напомним, что данные по этой FSB пересылаются на обоих фронтах тактового сигнала, поэтому ее эффективная частота составляет 200 и 266 МГц соответственно). Чипсет дружит не только с DDR SDRAM, но и с традиционной SDRAM. Кроме того, детище ALi позволяет работать FSB и шине памяти не только на одной частоте, но и асинхронно.

ALiMAGiK 1, как и большинство его конкурентов, состоит из двух микросхем: северного и южного мостов. Северный мост M1647 управляет FSB, а также шинами памяти, PCI и AGP. Он способен адресовать до трех гигабайт ОЗУ и поддерживает протокол AGP 4X. Южный мост M1535D+ не награжден какими-либо революционными возможностями. В него включены: двухканальный Ultra ATA/100-совместимый контроллер IDE, шестипортовый USB-концентратор, контроллеры дисковода, клавиатуры, последовательных и параллельных портов и даже простенькая звуковая подсистема.

Плата комплектуется англоязычным руководством пользователя, диском с драйверами, Ultra ATA/100-совместимым шлейфом IDE, кабелем для подключения дисковода и планкой с двумя дополнительными гнездами USB.

На A7A266 расположено целых пять слотов расширения памяти, два из которых предназначены для 184-контактных модулей DDR, а остальные — для традиционных 168-кон-


ASUS A7A266.

тактных модулей SDRAM. Подчеркнем, что плата не может работать с обоими типами ОЗУ одновременно, так что пользователю придется отдать предпочтение либо "быстрой" DDR, либо "медленной" SDRAM.

Материнская плата, поддерживающая различные типы памяти, — явление довольно редкое и нетипичное. Очевидно, что со временем SDRAM уйдет в небытие, а ее место займут более производительные DDR или RDRAM. Пока же очередной этап эволюции не завершился, на рынке возникают универсальные "мамы", совместимые как с дешевыми и привычными, так и с более дорогими новыми типами ОЗУ. Напрашивается аналогия с утконосом, ставшим промежуточным этапом на пути развития рептилий к млекопитающим. Он давно сыграл свою эволюционную роль и, согласно курсу биологии, должен был уйти со сцены, но образование зеленого континента воспрепятствовало смерти зверька. Пройдет немного времени, и платы, подобные A7A266, станут нонсенсом, однако во время перехода от одного типа ОЗУ к другому их существование вполне оправдано.

A7A266, подобно всем новым платам ASUS, лишена слотов ISA, но оборудована практически невостребованным слотом AMR. Плата оснащена также модным слотом AGP Pro. Напомним, что от традиционных разъемов AGP он отличается дополнительными контактами, несущими усиленное питание профессиональным 3D-ускорителям. Поскольку такие акселераторы крайне редки, "лишние" контакты слота AGP Pro заглушены.

Стабильность напряжения, подаваемого на компоненты платы, обеспечивают 18 конденсаторов емкостью 1500 мкФ, причем часть из них расположена довольно близко к Socket A, мешая установке громоздких кулеров. Северный мост чипсета защищен от перегрева только простеньким пассивным радиатором. Коннектор для подключения блока питания расположен, на наш взгляд, неудачно: он втиснут между слотами SDRAM и разъемами интерфейса IDE, мешая при установке модулей памяти и подключении накопителей. Рядом с ним приютился светодиод, сигнализирующий о подаче напряжения на плату.

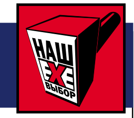
A7A266 не может похвастаться большим количеством перемычек и обилием изощренных настроек. Заслуживает внимания разве что блок двухпозиционных переключателей, позволяющих задать частоту системной шины. Более тонко этот параметр можно настроить через CMOS Setup, выбрав любую частоту FSB в диапазоне от 100 до 166 мегагерц. Там же можно изменить напряжение питания центрального процессора.

Переключатели, управляющие множителем ЦП, на A7A266 отсутствуют, хотя разводка для них предусмотрена. Не исключено, что они появятся на будущих версиях платы, однако доставшийся нам экземпляр не позволял настраивать коэффициент умножения процессора ни аппаратно (при помощи переключателей), ни программно (через CMOS Setup).

Результаты тестирования A7A266 нас огорчили. Даже работая с PC2100 DDR SDRAM, плата отставала не только от безусловного лидера A7M266, но и от "старушки" ASUS A7V133, укомплектованной стандартной PC133 SDRAM. Скорее всего, в невысокой производительности A7A266 виновен чипсет ALiMAGiK 1 (найденные нами в Интернете результаты тестов других плат, построенных на этом комплекте микросхем, тоже не внушают оптимизма).

Итог. A7A266 — неплохой продукт, но его конкуренты слишком сильны. Сегодня нетрудно найти материнскую плату для Athlon с лучшим соотношением "цена/производительность".

Gigabyte GA-7DXR



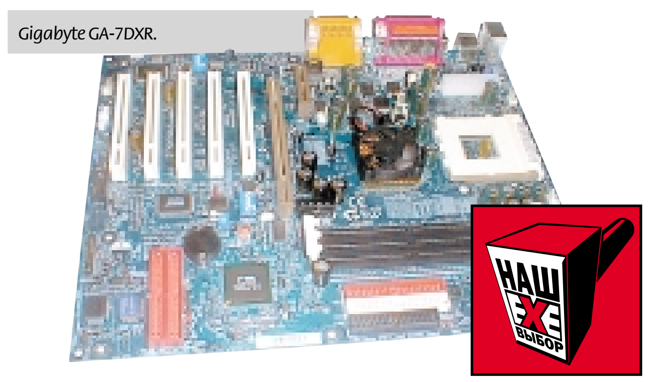
Цена	$215
Формат платы	ATX
Чипсет	AMD-761 + VIA VT82C686B
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/5/0/1/0
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	4/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	95, 100-250
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Четыре канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	F3

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,5

Кроме самой платы в коробке с логотипом Gigabyte находились: диск с драйверами и утилитами, руководство пользователя, планка с двумя дополнительными разъемами портов USB, а также пакет с кабелем для дисковода и тремя (!) Ultra ATA/100-совместимыми шлейфами IDE. Нельзя не отметить информативность мануала, подробно рассказывающего об установке GA-7DXR и драйверов к ней, настройках CMOS Setup, а также всех переключателях и разъемах платы. Жаль, что все эти полезные сведения изложены лишь на английском языке.

Gigabyte GA-7DXR, подобно изученной нами в мае плате ASUS A7M266, построена на базе северного и южного мостов AMD 761 и VIA VT82C686B. Чип AMD 761 управляет FSB, а также шинами памяти, PCI и AGP. Этот северный мост поддерживает 100- и 133-мегагерцовую системную шину EV-6, а также память DDR SDRAM (с традиционной SDRAM он несовместим). Напомним, что AMD-761, в отличие от чипсетов VIA, обеспечивает только синхронную работу FSB и шины памяти. Следовательно, если частота системной шины равна 100 мегагерцам, то ОЗУ может трудиться лишь в медлительном режиме PC1600. Для того чтобы DDR SDRAM работала в полную силу (в режиме PC2100), частота FSB должна составлять 133 МГц. Поэтому мы рекомендуем устанавливать в GA-7DXR только новейшие Athlon, предназначенные для 133-мегагерцовой системной шины.

Микросхема VIA VT82C686B управляет двумя Ultra ATA/100-совместимыми каналами IDE, а также портами дисковода, USB, LPT COM, клавиатуры и мыши. Кроме того, GA-7DXR оснащена контроллером Promise 20265R, управляющим парой дополнительных Ultra ATA/100-совместимых каналов IDE. Таким образом, к плате можно подключить до восьми



Gigabyte GA-7DXR.

IDE-накопителей. Более того, Promise 20265R позволяет объединять винчестеры в дисковые массивы (RAID) первого и нулевого уровней.

Интегрированная в GA-7DXR звуковая подсистема основана не на примитивном кодеке, а на полноценном PCI-контроллере Creative CT5880. Именно эта микросхема лежит в основе недорогих звуковых плат Creative Sound Blaster PCI128. Чип поддерживает аппаратное ускорение и позиционирование 3D-звука на двух (или четырех) колонках либо в наушниках. Драйверы CT5880 совместимы с интерфейсами DirectSound, DirectSound3D и даже EAX.

GA-7DXR оснащена тремя внешними аудиоразъемами: линейным выходом, входом для микрофона и линейным входом, совмещенным с линейным выходом для тыловых спикеров (режим работы этого коннектора устанавливается в драйверах). Таким образом, к плате можно подключить не только две колонки или наушники, но и комплект из четырех спикеров. При прослушивании GA-7DXR порадовала довольно качественным воспроизведением звука при отсутствии помех на линейном выходе (по крайней мере посторонние шумы и наводки не были слышны даже в высококачественных наушниках). К сожалению, с позиционированием 3D-звука плата справлялась посредственно. На наш взгляд, возможности интегрированного “саундбластера” вполне достаточны для воспроизведения MP3 и голосов Windows, однако для современных 3D-игр CT5880 явно слабоват.

Обилие настроек GA-7DXR, определенно, порадует любителей разгона. Размещенные на плате блоки переключателей позволяют не только установить частоту FSB, но и задать множитель ЦП, а также увеличить напряжение, подаваемое на шину AGP и память. Перемычки, изменяющие вольтаж процессора, на нашем экземпляре платы почему-то отсутствовали, хотя разводка для них была предусмотрена. Впрочем, увеличить напряжение питания ЦП позволяет CMOS Setup. Там же можно настроить частоту FSB с точностью до одного мегагерца (переключатели позволяют выбрать только 8 фиксированных значений) и задать длительности циклов доступа к памяти.

Разгон системы несколько упрощает программа Easy TuneIII, записанная на диске с драйверами платы. Эта утилита позволяет вручную настраивать частоту FSB непосредственно из Windows. Easy TuneIII может также попытаться самостоятельно определить и установить максимальную частоту процессора, на которой он остается стабилен. К сожалению, потенциал этой программы весьма ограничен, так как оперирует она лишь с тактовой частотой системной шины, не меняя множитель ЦП и его вольтаж. Поэтому прожженным оверклокерам (в отличие от начинающих пользователей) EasyTuneIII едва ли понадобится.

В GA-7DXR также добавлен фирменный ингредиент Gigabyte — система DualBIOS. Фактически, на плате установлены две микросхемы ППЗУ, в каждой из которых записана копия BIOS. Если из-за козней вируса или в результате неудачной прошивки код BIOS в основной микросхеме окажется испорчен, он будет автоматически загружен из второго чипа (платы, оснащенные одной микросхемой ППЗУ, в таких случаях приходится сдавать в ремонт). Стоит отметить, что процедура обновления BIOS на GA-7DXR также значительно упрощена. Поставляемая с платой утилита @BIOS умеет автоматически находить свежие версии BIOS на ftp-сайтах Gigabyte, скачивать и устанавливать их непосредственно из Windows.

Все тесты GA-7DXR прошла стабильно и без сбоев, продемонстрировав очень высокую производительность. Лишь в игровых бенчмарках эта плата крайне незначительно (менее чем на 1%) отстала от ASUS A7M266. Вместе с тем оснащена она значительно богаче, чем конкурентки от ASUS. Словом, Gigabyte GA-7DXR — лучшая DDR-совместимая плата для Atlhon среди всех испытанных нами.

P.S. К сожалению, на момент написания этих срок Gigabyte GA-7DXR еще не появилась в московских магазинах, поэтому мы приводим ее ориентировочную цену.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам **“Пирит”** (115-7101) и **Gigabyte** (www.gigabyte.ru), предоставившим материнские платы для тестирования.

Отдельная благодарность фирме **ASBIS Moscow** (www.asbis.msk.ru), предоставившей модули памяти.

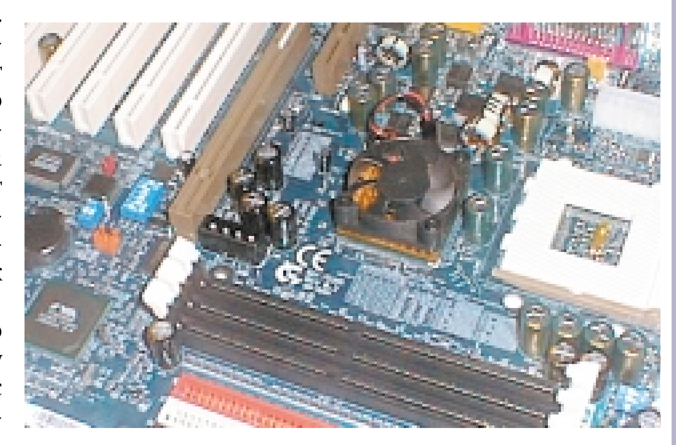


Таблица 1

	ASUS A7A266		ASUS A7V133	ASUS A7M266	Gigabyte GA–7DXR
	PC2100 DDR SDRAM	PC133 SDRAM	PC133 SDRAM	PC2100 DDR SDRAM	PC2100 DDR SDRAM
CPUmark 99	116	113	118	123	123
CPU/Memory bandwidth (Мбайт/с)	542	461	548	630	645
Quake 3 demo001	165,8	161,8	170,3	188,3	187,6
Mercedes–Benz Truck Racing	73,7	70,0	74,8	84,0	83,7

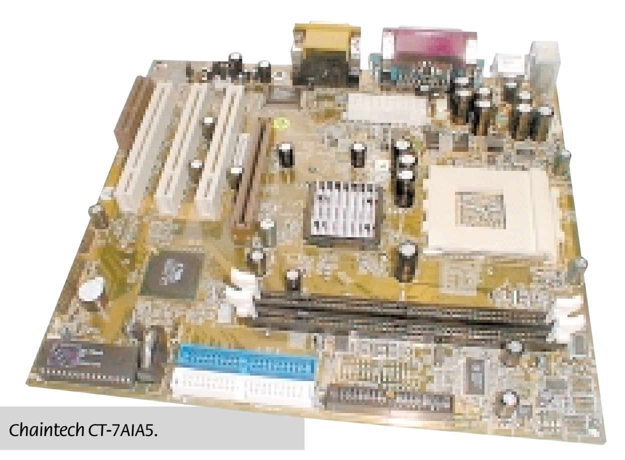
МАМА ДЛЯ КИНОМАНА

В этом материале речь пойдет о плате Chaintech CT-7AIA5, построенной на новом чипсете VIA Apollo KT133E. Забавно, но понять, что за зверь KT133E, не помогают ни сайт корпорации VIA, ни сайт компании Chaintech. На них просто нет ни одного упоминания об этом наборе системной логики. Подобный “заговор молчания” только добавляет загадочности новому чипсету.

Всеволод КИСЕЛЕВ



На самом деле все довольно прозаично. Первое место в викторине “Что такое KT133E?” присуждается одному из менеджеров VIA Technologies, ответившему следующим образом: “KT133E — это чипсет KT133A, не сертифицированный для работы при частоте FSB 133 МГц”. Словом, назвать чипсет новым можно лишь с большой натяжкой. Эти микросхемы просто неудачные экземпляры KT133A, нестабильно работающие со 133-мегагерцовой системной шиной. Подчеркнем, что KT133E вовсе не ущербен, и со 100-мегагерцовой FSB он сотрудничает вполне нормально. Фактически, этот чипсет аналогичен “старику” KT133, разве что произведен он по более совершенному технологическому процессу 0,18 мкм и поддерживает функцию энергосбережения PowerNow! (в основном она актуальна для мобильных процессоров AMD, так как позволяет изменять напряжения питания ЦП и его тактовую частоту). Мы считаем, что недорогие платы на KT133E будут отличной платформой для Duron, так как эти процессоры созданы для работы только со 100-мегагерцовой FSB.



Chaintech CT-7AIA5.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В систему с подопытной платой устанавливались: процессор AMD Duron 700 МГц, 128-мегабайтный модуль памяти PC133 SDRAM фирмы PQI, 3D-ускоритель Creative 3D Blaster Annihilator2 MX (чипсет nvidia GeForce2 MX, 32 Мбайта DDR SDRAM), а также 20-гигабайтный винчестер IBM DTLA 207020 и накопитель DVD-ROM Sony DDU220E. Параметры CMOS Setup настраивались таким образом, чтобы добиться максимальной производительности системы.

Перед тестами на жесткий диск была установлена операционная система Windows 98 SE, DirectX 8.0 и патчи для чипсета VIA 4-in-1 версии 4.29. Целочисленная производительность ЦП измерялась при помощи теста ZD CPUMark99, а пропускная способность ОЗУ оценивалась в тесте CPU/Memory Bandwidth из пакета SiSoft Sandra Professional 2001. Кроме того, мы измерили производительность платы в демоверсии игры Expendable и легендарном шутере Quake III: Arena. Обе игры запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с VSYNC и минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц).

Для сравнения приводятся результаты тестирования пла-

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРУЖКА

20000 ПОЛИГОНОВ ДЛЯ ШЭМБЛЕРА

Компания ATI (www.atitech.ru) анонсировала очередную технологию, позволяющую улучшить качество графики в 3D-играх.

Канадская компания уже отмечалась на этом поприще, когда внедрила в свой Radeon ряд функций, одним из проявлений которых могла бы стать сверхреалистичная анимация лиц и движений “живых” объектов (“могла бы”, потому что ни одной игры, в полной мере использующей Charizma Engine, так и не появилось). Главными “жертвами” новой разработки, названной TruForm, вновь станут живые персонажи, а также все остальные объекты, которым на роду написано быть округлыми и гладкими. Впрочем, возможности TruForm простираются намного дальше и способны здорово изменить существующий метод создания 3D-моделей...

Почему игростроители до сих пор не создают умопомрачительных по своей детализации 3D-моделей, которыми нас “дразнили” в демо-роликах еще со времен GeForce256? Ответ прост: это хлопотно, приходится создавать несколько одинаковых объектов с разной степенью детализации (для сильных и слабых систем); наконец, такие модели отнимают у ОЗУ компьютера уйму драгоценного места и, кроме того, здорово нагружают шину AGP. Поэтому, дабы не потерять покупателей с “медленными” ПК, разработчики продолжают делать модели лишь из “минимально необходимого” количества полигонов.

Решение проблемы придумано не сегодня — это динамическое изменение детализации (тесселяция), при котором одни и те же поверхности могут быть представлены бОльшим или меньшим количеством полигонов. Однако разработка ATI обещает стать первой, реализованной на аппаратном уровне.

Алгоритм, в основе которого лежат т.н. n-patches, устроен следующим образом: каждый полигон разбивается на n треугольных частей (patches), вершины которых после этого смещаются вдоль заранее просчитанной кривой Безье. В зависимости от производительности системы и общей сложности сцены количество треугольников легко может быть уменьшено или увеличено. Самую убогую модель, состоящую из

ты MSI K7T Pro (чипсет VIA Apollo KT133), испытанной в аналогичной конфигурации.

Chaintech CT-7AIA5

Цена	$95 (ориентировочно)
Формат платы	микро-ATX
Чипсет	VIA Apollo KT133E
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	2 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/3/0/0/1
Число портов USB (в комплекте/опциональных)	2/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100, 104, 106, 108, 110, 115
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Ultra ATA/100
Версия BIOS	7AIA5222

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

К нам попал предпродажный экземпляр CT-7AIA5, поэтому подробного руководства пользователя в комплекте, к сожалению, не оказалось. Его заменяли два листка формата A4 с очень кратким описанием характеристик платы и ее перемычек. Кроме них в коробке с CT-7AIA5 мы обнаружили кабель для дисковода и Ultra ATA/100-совместимый шлейф IDE, диск с драйверами и утилитами, а также крепежную планку с двумя дополнительными аудиовыходами (см. о ней ниже).

В разводке CT-7AIA5 предусмотрена перемычка, задающая частоту FSB, но на поверхность PCB выведены только его контакты, два из которых запаяны, что устанавливает режим работы с частотой системной шины 100 МГц.

CT-7AIA5 выполнена в компактном формате микро-ATX, поэтому возможности расширения у нее гораздо скромнее, чем у полноразмерных плат ATX. Впрочем, трех слотов PCI и двух разъемов для DIMM (в них можно установить до одного гигабайта SDRAM), на наш взгляд, хватит большинству пользователей простеньких домашних ПК.

Из-за небольших размеров CT-7AIA5 некоторые компоненты расположены на этой плате не очень удачно. В частности, три конденсатора находятся слишком близко к гнезду Socket A, мешая устанавливать кулер на центральный процессор. Разъем для подключения блока питания инженеры Chaintech разместили довольно необычно: он находится рядом с коннекторами для параллельного и последовательных портов, препятствуя свободной циркуляции воздуха внутри корпуса, да и подключать к нему БП довольно неудобно. Разъемы для памяти расположены слишком близко к слоту AGP, поэтому перед установкой модулей DIMM видеоадаптер приходится снимать.

Установка платы и конфигурация CMOS Setup не вызвали никаких затруднений. CT-7AIA5 оснащена стандартным BIOS фирмы Award и разнообразием настроек не избалована. Так, плата не позволяет изменять множитель ЦП и напряжение, подаваемое на процессор или модули памяти. Набор поддерживаемых частот системной шины также весьма ограничен. Задать вручную можно лишь латентность ОЗУ, однако включить интерливинг банков памяти нельзя. Так что любителям разгона эта плата вряд ли приглянется. Впрочем, для них CT-7AIA5 не предназначена изначально.

Изюминка этой платы — интегрированный шестиканальный аудиочип C-Media CMI8738, позволяющий подключить к ней пять колонок и сабвуфер. Напомним, что такая конфигурация акустики особенно полезна для озвучивания фильмов, записанных на DVD. Дело в том, что на большинстве дисков DVD-Video аудиотрек закодирован в формате Dolby Digital, позволяющем сохранить пять полноценных звуковых каналов (левый фронтальный, правый фронтальный, центральный, левый тыловой и правый тыловой) и один канал с ограниченным частотным диапазоном для дополнительных басовых эффектов (так называемый LFE-канал). Подобную конфигурацию часто обозначают как "5.1".

Высококачественные 5.1-канальные акустические системы, как правило, комплектуются внешним декодером, берущим все заботы по распаковке формата Dolby Digital на себя. Такие декодеры можно подключить к аудиоплате через цифровой выход S/P-DIF. В принципе, на Chaintech CT-7AIA5 предусмотрена разводка под такой выход, однако на доставшемся нам экземпляре платы разъем S/P-DIF отсутствовал. Впрочем, счастливые обладатели комплектов акустики с внешними декодерами едва ли захотят подключать их к простенькому звуковому чипу, интегрированному в CT-7AIA5.

Самые дешевые наборы из пяти колонок и сабвуфера декодером Dolby Digital обычно не облагорожены. Такие комп-

Таблица 1

	Chaintech CT-7AIA5	MSI K7T Pro
CPUMark99	62,4	59,4
CPU/Memory bandwidth (Мбайт/с)	421	351
Quake 3 demo001	97,7	94,5
Expendable	73,7	66,6

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРУЖКА



десятка-другого полигонов, можно будет превратить в гладкую и блестящую, начисто лишенную, если понадобится, каких-либо острых углов. Для одного из показов новой технологии ATI использовала модель "дедушки" Шэмблера из первого Quake, которому не так давно стукнуло целых пять лет. Так вот, применение TruForm позволило увеличить количество плоскостей на легендарном монстре с 276 до 18 с лишним тысяч (!), начисто избавив любимца ПэЖэ от треугольной головы и квадратных конечностей.

Кроме того, перед разработчиками открываются превосходные возможности масштабирования производительности: если, например, на экране одновременно присутствует только один монстр, то на него можно будет "потратить" просто огромное количество полигонов, до предела использовав возможности компьютера. В то же время, десяток таких монстров запросто мог бы ввести ПК в состояние комы... В этом случае детализация каждого из них уменьшается до адекватных величин, а общая скорость по-прежнему остается на допустимом уровне. Тесселяция также позволяет плавно уменьшать количество плоскостей в объектах по мере их удаления от камеры — ведь мелкие детали на большом расстоянии все равно становятся незаметными.

Но главная прелесть TruForm в простоте использования. При аппаратной реализации разработчикам понадобится лишь указать нужную степень слаженности того или иного объекта (вполне очевидно, что модели роботов и зданий нуждаются в этом гораздо меньше, чем, например, холмы или лица людей). Все расчеты по тесселяции и освещению полученной поверхности будет делать 3D-ускоритель (точнее, его блок T&L), что в десятки раз быстрее, чем если взваливать их на простой ЦП. При этом ни ОЗУ компьютера, ни шина AGP не страдают от перегрузки данными. Поддержка n-patches уже введена в DirectX 8. Скорее всего, увидеть работу TruForm мы сможем уже ▶

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРУЖКА

▶ на следующем ускорителе ATI (предположительно, это будет Radeon 2).

Алексей КАДЫРОВ.

P.S. Вскоре после представления TruForm ATI порадовала нас еще одной новостью. А именно: отныне производством видеокарт на основе процессоров этой компании смогут заниматься третьи фирмы, подобно тому, как это происходит с чипами nvidia. Правда, закрывать собственное производство плат канадцы тоже не собираются, посему продаваться "чужие" платы будут только производителям компьютеров. На retail–рынке единственным поставщиком плат на чипах ATI по–прежнему будет сама ATI.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: NFORCE

Одной из главных новостей месяца стал выпуск первого чипсета nvidia (www.nvidia.com) для материнских плат, работающих с процессорами AMD (www.amd.ru).

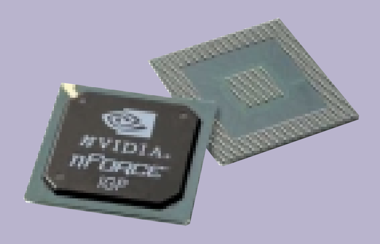
Перечислим главные особенности nForce (ранее известного как Crush): интегрированный видеоадаптер на основе GeForce2 MX, поддержка памяти DDR, модули которой могут работать в 128–битном режиме, интегрированный аудиоконтроллер на базе nvidia APU (Audio Processing Unit), аналогичный используемому в Xbox, и сверхбыстрая шина, связывающая два основных компонента чипсета... Но — по порядку.

nForce ориентирован на рынок недорогих, но довольно производительных систем для игр. Одним из самых привлекательных элементов материнских плат на этом чипсете станет встроенный видеоадаптер, в основе которого лежит ядро GeForce 2 (для самых жадных предусмотрен обычный разъем AGP). С ОЗУ чип IGP (Integrated Graphics Processor, один из двух модулей nForce) может быть связан 64– или 128–разрядной (!) шиной памяти. Последнее необходимо для того, чтобы "прокормить" данными необычно мощное для таких систем видеоядро nForce (попробуйте сравнить с Intel 815!). Здесь мы подходим к другому новшеству nvidia — Twinbank–архитектуре. Два модуля DDR SDRAM, установленные в систему с nForce, будут передавать за такт не 64, а 128 бит данных — вдвое больше, чем на обычных DDR–системах. Пропускная способность двух модулей pc2100 составляет 4,2 Гбайта/с (в полтора раза выше, чем на большинстве SDR–SDRAM–видеоплат). Однако из–за того, что ОЗУ будет "пользоваться" не только 3D–ускоритель, но и все остальные компоненты системы, реальный выигрыш от сверхбыстрой памяти будет невелик (скорее всего, это просто позволит избежать слишком сильного падения производительности). Для самых доступных версий предусмотрена модификация и с обычной 64–разрядной шиной — в этом случае производительность в 3D будет, разумеется, ниже. Подобная версия IGP будет иметь индекс "220" (а "нормальная", 128–разрядная, — "420").

Второй элемент nForce — MCP, Media and Communications Processor. Вам знакомо это название? Верно, аналогичный чип уже используется в майкрософтовском Xbox, — nvidia всегда славилась умением выжимать из каждой разработки все возможное, поэтому можно не сомневаться, что и MCP мы еще не раз встретим. "Медиакоммуникационный процессор" отвечает за аудио– и, как ни странно, коммуникационные возможности системы. Процессор обеспечивает работу почти всех внутренних и внешних устройств ввода–вывода (каналов UDMA100, USB, COM, PS2. LPT, Ethernet...). Кроме того, в MCP встроен мощный аудиомодуль (Audio Processing Unit), поддерживающий 3D–позиционирование звуковых источников и призванный самостоятельно выполнять большую часть звуковых операций. Кроме того, будет выпускаться расширенная версия MCP — MCP–D, способная декодировать шестиканальный звук Dolby Digital 5.1! Вы еще не забыли, что речь идет о плате для "низкобюджетных" систем?..

Наконец, сами IGP и MCP соединены сверхбыстрым интерфейсом HyperTransport, обеспечивающим пропускную способность 800 Мбайт/с (как минимум, это втрое больше, чем на существующих системах Intel и AMD. Что, принимая во внимание широкий спектр задач MCP, выглядит более чем оправданным).

К чему все это приведет? Очень вероятно, что nForce ждет блестящее будущее. Можно не сомневаться, что с ▶



лекты подключаются к трем аналоговым стереовыходам звуковой платы (фронтальные колонки "цепляются" к первому выходу, тыловые — ко второму, а центральный спикер и сабвуфер — к третьему). Стоит отметить, что на CT-7AIA5 размещен только один внешний разъем линейного выхода. К нему подключается пара фронтальных колонок. Остальные два стереовыхода вынесены на планку, закрепляемую на корпусе вместо одной из плат расширения.

Разобравшись с разъемами, мы подключили к ним комплект из сабвуфера и пяти колонок Creative DTT2200. Коль скоро этот набор не имеет собственного декодера, декомпрессия Dolby Digital взваливается на программный плейер DVD-Video. Стоит отметить, что не все софтверные плейеры DVD поддерживают шестиканальные звуковые платы. Старые версии этих программ могут выводить звук лишь на две или, в лучшем случае, четыре колонки. К счастью, на прилагаемом к CT-7AIA5 диске с драйверами и утилитами был записан полноценный программный DVD-плейер InterVideo WinDVD 2000 версии 2.6. Заметим, что подобным ПО не комплектуются даже "серьезные" шестиканальные звуковые платы Sound Blaster Live! 5.1 и Turtle Beach Santa Cruz.

Установив WinDVD 2000, мы просмотрели (и прослушали!) с его помощью несколько дисков DVD-Video. К качеству выводимого на экран изображения претензий не было, однако со звуком творилось нечто странное: диалоги и низкочастотные эффекты были практически не слышны. Оперативно проведенное расследование показало, что центральный и LFE-каналы оказались перепутаны (CT-7AIA5 передавала их на сабвуфер и центральную колонку соответственно). Проблему удалось решить с помощью расположенных на крепежной планке перемычек JP1 и JP2, меняющих басовый и центральный каналы местами. После этих настроек CT-7AIA5 справлялась с воспроизведением Dolby Digital вполне прилично. Огорчала лишь нехватка низких частот: басам явно недоставало упругости и напора.

Заметим, что поддержкой 5.1-канальной акустики возможности аудиоконтроллера CMI8738 не исчерпываются. Этот чип знаком с волновым синтезом, DLS-банками и даже акселерацией 3D-звука. Драйверы CMI8738 совместимы с интерфейсами DirectSound3D, A3D 1.0 и EAX. К сожалению, увидеть (точнее, услышать) EAX в действии нам так и не удалось: в играх Drakan и Soldiers of Fortune эффекты окружающей среды не проявлялись. Кроме того, позиционируемый звук (к примеру, выстрелы и шаги) также воспроизводился не всегда корректно. Так что признать аудиоконтроллер CMI8738 полноценной альтернативой современным звуковым платам типа SB Live! мы, конечно, не можем. Но для озвучивания фильмов и воспроизведения MP3 на простеньких акустических системах вроде DTT2200 этот чип вполне годен.

С удовольствие отмечаем, что работала CT-7AIA5 стабильно и в порочащих ее честь сбоях замечена не была. Результаты тестов производительности этой платы произвели на нас очень хорошее впечатление: во всех забегах она превзошла свою соперницу MSI K7T Pro.

Итог. На наш взгляд, Chaintech CT-7AIA5 может стать хорошей платформой для недорогого домашнего "кинотеатрика".

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирме **ASBIS Moscow** (www.asbis.msk.ru), предоставившей для тестирования материнскую плату.

ПАРА НАДЕЖНЫХ КАМНЕЙ

Наш сегодняшний репортаж посвящен бою процессоров-супертяжеловесов, прошедшему в сталепрокатных цехах .EXE. На ринге 1,7-гигагерцовый Pentium 4 против 1333-мегагерцового Athlon!

Николай РАДОВСКИЙ

Вероятно, многим читателям такой выбор соперников покажется несправедливым. Действительно, Pentium 4 превосходит Athlon по тактовой частоте в полтора раза, и, вероятно, процессоры принадлежат к разным весовым категориям. Но эти ЦП стоят друг друга. Напомним, что Pentium 4 отличается от предшественников и конкурентов значительно удлиненным конвейером (производитель называет эту особенность "Hyper Pipelined Technology", или гиперконвейерной технологией). Благодаря чему флагман Intel покоряет высокие тактовые частоты первым. С другой стороны, из-за увеличенной длины конвейера Pentium 4 выполняет в среднем меньше команд за такт, чем Pentium III и Athlon (впрочем, этот недостаток компенсируется более высокой тактовой частотой). Таким образом, сравнивать производительность Pentium 4 и Athlon, работающих на одной тактовой частоте, некорректно. Поэтому мы отобрали для сравнительного тестирования самые быстрые процессоры Intel и AMD.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Процессор Pentium 4 1,7 ГГц испытывался в системе с материнской платой Intel D850GB (чипсет i850), 256 мегабайтами PC800 RDRAM (два модуля RIMM по 128 Мбайт каждый), видеоадаптером ELSA GeForce2 Ultra и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Для сравнения приведены результаты Pentium 4 1,5 ГГц, протестированного в аналогичной конфигурации. Athlon 1333 устанавливался на материнскую плату ASUS A7M266 (чипсет AMD 760), укомплектованную 256 мегабайтами PC2100 DDR SDRAM, видеоадаптером ELSA GeForce2 Ultra и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Параметры CMOS Setup настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности всех систем.

Испытания ЦП проводились в англоязычной версии операционной системы Windows 98 SE с DirectX 8.0; с целью достижения корректной работы материнских плат предварительно инсталлировались соответствующие патчи. Запускались следующие тесты:

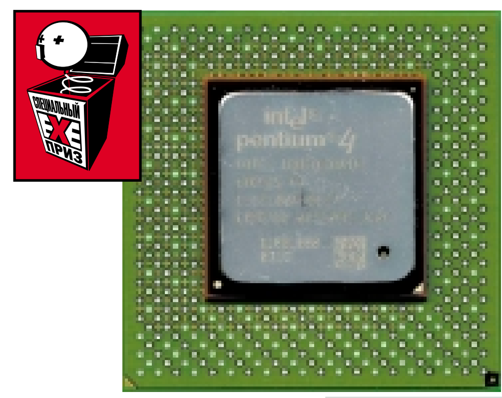
ZD CPUmark 99 — тест целочисленной производительности ЦП, основанный на коде популярных офисных приложений.

ZD FPUmark — тест производительности сопроцессора, измеряющий скорость операций над числами с плавающей точкой.

При помощи пакета SiSoft Sandra 2001 Professional измерялась пропускная способность ОЗУ (тест CPU/Memory Bandwidth).

Производительность процессоров в играх оценивалась посредством Quake III: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Soldier of Fortune v1.03, Giants: Citizen Kabuto v1.396 и Serious Sam v1.00, а также демоверсии Mercedes-Benz Truck Racing. Все игровые тесты запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Герц.

В заключение мы измеряли время преобразования видеоролика длительностью 3 минуты 36 секунд из формата MPEG2 в MPEG4. Для конвертации использовалась утилита FlasKMPEG версии 0.6 и кодек DivX ;-) версии 3.22b. Меньшее время этого теста соответствует лучшему результату.



Intel Pentium 4 1,7 ГГц.



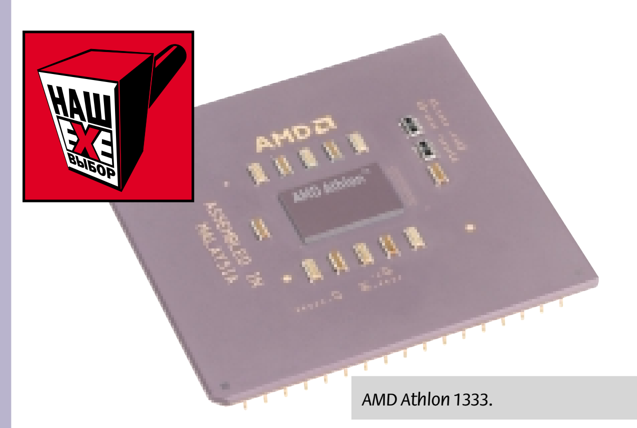
Intel Pentium 4 1,7 ГГц

Цена	$350
Тактовая частота ЦП	1,7 ГГц
Эффективная частота системной шины	400 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	Quad Pumped AGTL+
Разъем	Socket 423
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	8 Кбайт/ 12000 микроинструкций
Кэш второго уровня	256 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,6

Этот процессор — прямой наследник Pentium 4 1.5, исследованного нами в январе этого года. Оба построены на ядре Willamette и различаются по сути лишь тактовой частотой. Поэтому мы не будем повторно перечислять архитектурные особенности этих ЦП и сразу перейдем к рассмотрению тестов.

По результатам CPUmark 99 новейший процессор Intel отстал от Athlon довольно значительно (на 16%). Впрочем, этот проигрыш был вполне предсказуем, так как Pentium 4 традиционно не блещет в офисных приложениях, обрабатывающих небольшие объемы данных и изобилующих условными переходами. К тому же код CPUMark99 скомпилирован без учета особенностей этих ЦП.



AMD Athlon 1333.

Впрочем, мы уже не раз отмечали, что быстродействие офисного ПО давно перестало интересовать большинство пользователей. Для этих задач производительность любого современного процессора более чем достаточна.

В тесте FPUmark лидерство Athlon было еще более впечатляющим. Дело в том, что Pentium 4 оснащен довольно медленным математическим сопроцессором (FPU), поэтому не оптимизированные под SSE2 программы, активно оперирующие с вещественными числами, выполняются на этих ЦП довольно медленно.

Показательны результаты теста CPU/Memory bandwidth, измеряющего пропускную способность подсистемы памяти. Два канала PC800 RDRAM обеспечили системе Pentium 4 более чем двукратное преимущество над платформой Athlon, оснащенной PC2100 DDR SDRAM. Именно огромная пропускная способность памяти во многом позволяет Pentium 4 лидировать в приложениях, обрабатывающих значительные объемы данных.

В Quake III: Arena флагманский процессор Intel традиционно остается вне конкуренции. Трудно однозначно судить о причинах столь крепкой дружбы детища id Software с Pentium 4. Можно лишь предположить, что в подобных результатах "виноваты" высокая пропускная способность RDRAM и быстродействующие АЛУ этого процессора.

Но отнюдь не все 3D-шутеры отдают предпочтение процессорам Intel. Так, классический Unreal Tournament и новичок Serious Sam бегали на Athlon слегка шустрее. Больше всего, впрочем, Pentium 4 не понравился "Солдату удачи": тест Soldier of Fortune demo1 этот процессор выполнял на целых 20% медленнее, чем конкурент от AMD. Зато в гонках Mercedes-Benz Truck Racing, отличающихся недюжинным аппетитом к пропускной способности памяти, Pentium 4 не оставил шансов Athlon. А вот в игре Giants, изобилующей сложными сценами с изощренными графическими эффектами, процессор AMD опять вырвался в лидеры. Таким образом, с большинством наших тестов Athlon 1333 справился лучше, чем Pentium 4 1,7 ГГц.

Тем не менее мы уверены, что подобные результаты не свидетельствуют о слабости новейших процессоров Intel. Не стоит забывать, что архитектурно эти ЦП очень серьезно отличаются от предшественников и конкурентов. К сожалению, практически все современные программы и игры не оптимизированы под Pentium 4, поскольку большинство компиляторов с этими процессорами все еще не знакомы. Разумеется, корпорация Intel старается изменить эту ситуацию, разрабатывая собственные компиляторы и снабжая программистов разнообразной технической документацией. Однако для распространения "заточенных" под Pentium 4 программ необходимо время: не стоит забывать, что дебют этого ЦП состоялся всего полгода назад, а на разработку полноценной игры уходит никак не меньше полутора-двух лет.

Некоторое представление о производительности Pentium 4 и Athlon в хорошо оптимизированных приложениях можно составить по результатам тестов CPU2000, разработанных некоммерческим консорциумом SPEC (в этой организации состоят многие именитые производители ЦП, включая корпорации Intel и AMD). Данные бенчмарки, в отличие от используемых нами, поставляются в исходных кодах на C, C++ и Fortran, поэтому перед запуском их необходимо откомпилировать (тестирующий волен использовать любые компиляторы, отвечающие довольно строгим правилам SPEC). Таким образом, результаты CPU2000 зависят не только от вычислительной мощи ЦП и пропускной способности памяти, но и от умения компилятора генерировать код, хорошо оптимизированный для подопытного процессора. К сожалению, у нас не было возможности провести эти сложные и дорогостоящие тесты самостоятельно, поэтому приходится довольствоваться результатами, опубликованными на сайте SPEC (www.spec.org/osg/cpu2000/results/cpu2000.html). Согласно этим данным, в целочисленных тестах и при обработке вещественных чисел Pentium 4 1,7 ГГц оказался быстрее, чем Athlon 1333 на 19% и 44% соответственно. Результаты SPEC CPU2000 подтверждают, что в достойно оптимизированных программах производительность новейших процессоров Intel действительно высока.

Pentium 4 также лидирует во многих задачах, оперирующих большими объемами потоковых данных (скажем, в архиваторах или программах обработки видео и звука). Один из ярких примеров таких приложений — FlasKMPEG. Эта утилита конвертирует считанные с DVD фильмы формата MPEG2 в стремительно набирающий популярность MPEG4. Такое преобразование позволяет сжать видео более чем в четыре раза без фатальных потерь качества. Объем фильмов в MPEG4 столь невелик, что позволяет записывать их на CD или даже размещать в Интернете. Фактически, этот формат грозит стать для видео примерно тем же, чем MP3 некогда стал для звука. Заметим, что процесс конвертации MPEG2 в MPEG4 довольно сложен и длителен. В наших тестах Pentium 4 1,7 ГГц справился с этой задачей на минуту быстрее, чем Athlon.

Итог. На наш взгляд, Pentium 4 пока не добился широкой популярности по двум причинам. Во-первых, код большинства современных программ не оптимизирован для этих ЦП. Во-вторых, стоимость систем с Pentium 4 все еще относительно высока. Хотя корпорация Intel серьезно снизила цены на эти процессоры (напомним, что в начале этого года Pentium 4 1,5 ГГц тянул на $1000), старшие Athlon до сих пор стоят заметно дешевле. Куда как дорогостоящи и материнские платы для Pentium 4, поддерживающие только RDRAM (еще одна серьезная брешь в вашем бюджете!) и нуждающиеся в новых корпусах со специальными блоками питания.

Но мы уверены, что обе эти проблемы — всего лишь болезни роста.

AMD Athlon 1333

НАШ EXE ВЫБОР

Цена	$230
Тактовая частота ЦП	1333 МГц
Эффективная частота системной шины	266 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV-6
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	64 Кбайт/ 64 Кбайт
Кэш второго уровня	256 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,8

Со времени нашего последнего обзора Athlon (см. .EXE #11'00) корпорация AMD успела суще-

ственно обновить эту серию, выпустив процессоры с тактовыми частотами 1100, 1133, 1200, 1300 и 1333 мегагерца. Возросла также частота системной шины: Athlon 1133 и 1333 созданы для работы на 133-мегагерцовой FSB (поскольку данные по EV-6 передаются дважды за такт, эффективная частота этой шины вдвое выше физической). Напомним, что прежние процессоры AMD трудились на 100-мегагерцовой системной шине, пропускной способности которой недостаточно для эффективной поддержки PC2100 DDR SDRAM. К тому же новая 133-мегагерцовая FSB полезна и при использовании традиционной PC133 SDRAM (в этом случае системная шина и память будут работать синхронно). Поэтому при покупке нового ПК на базе старших Athlon мы настоятельно рекомендуем выбирать системы со 133-мегагерцовой системной шиной. Фактически, процессоры Athlon 1100 и 1300, поддерживающие 100-мегагерцовую системную шину, выпускаются только для совместимости со старыми материнскими платами. Стоит также отметить, что Athlon 1000 и 1200 производятся в версиях как для 100-, так и для 133-мегагерцовой FSB. Различить эти версии можно следующим образом: у моделей, предназначенных для 100-мегагерцовой FSB, первая строка нанесенной на ядро маркировки заканчивается символом "B", а у процессоров для 133-мегагерцовой FSB — "C".

Подчеркнем, что рост тактовой частоты Athlon достигнут только за счет улучшения технологии производства. Архитектура этих процессоров осталась неизменной, так как все они основаны на ядре Thunderbird. Насколько нам известно, это ядро будет задействовано и в грядущем Athlon 1400. Зато частоту 1,5 ГГц процессоры AMD покорят не только с новым ядром Palomino, но и под оригинальным именем "Athlon 4". Похоже, что скачок в нумерации вызван сугубо маркетинговыми причинами: AMD стремится подчеркнуть, что Athlon 4 и Pentium 4 принадлежат к одному поколению микропроцессоров.

По нашим данным, Palomino не будут радикально отличаться от своих предшественников. Их лишь наградят улучшенными алгоритмами кэширования и предварительной загрузки данных (data prefetch), а также поддержкой инструкций SSE. Будущие Athlon продолжат гнездиться в Socket A, однако вопрос об их совместимости с современными материнскими платами пока остается открытым. Впрочем, ждать ответа осталось недолго: к осени процессоры Athlon 4 должны появиться в продаже. Пока же обратимся к результатам тестов современных ЦП AMD.

Athlon 1333 лидировал как в синтетических бенчмарках CPUmark 99 и FPUmark, так и в большинстве реальных игр. Однако присудить этому процессору абсолютную победу мы не можем, поскольку существенно опередить 1,7-гигагерцовый Pentium 4 он сумел лишь в престарелом шутере Soldier of Fortune. В играх Giants, Serious Sam и Unreal Tournament преимущество Athlon составило менее 10%. Столь небольшая разница в производительности может исчезнуть даже при небольших изменениях конфигурации тестовых систем (к примеру, при иных настройках в CMOS Setup). Зато в Mercedes-Benz Truck Racing и Quake 3 лучший процессор AMD отстал от Pentium 4 1,7 ГГц довольно сильно.

Напомним также, что fps во всех играх измерялись при скромном разрешении 800x600 High Color. В более серьезных видеорежимах (1024x768 True Color и выше) оба процессора успевали полностью загрузить даже монструозный 3D-ускоритель GeForce2 Ultra, и разница в производительности систем вообще исчезала.

Итог. Результаты тестов Athlon 1333 и Pentium 4 1,7 ГГц произвели на нас сильное впечатление. Спору нет, это самые быстрые ЦП из всех когда-либо виденных нами. С удовольствием отмечаем, что высочайшая производительность сочетается у Athlon 1333 со вполне приемлемой ценой. Никогда еще топ-модели процессоров не были столь доступны.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям, предоставившим процессоры для тестирования:

"Формоза" 234-2165
Российское представительство AMD www.amd.ru
Российское представительство Intel www.intel.ru
Отдельная благодарность фирме **"Пирит"** (115-7101), любезно предоставившей тестовое оборудование.

Таблица 1

	Pentium 4 1,7 ГГц	Pentium 4 1,5 ГГц	Athlon 1333 МГц
CPUmark99	103	92,3	123
FPUmark	5830	5140	7280
CPU/Memory bandwidth (Мбайт/с)	1380	1350	630
Quake3 demo001	214,8	197,1	188,3
Quake3 pumped	148,2	134,2	135,7
Unreal Tournament utbench.dem	52,7	49,8	56,5
Mercedes-Benz Truck Racing	102,2	91,7	83,9
Soldier of Fortune demo1.dm2	75,0	71,0	94,4
Giants	65,9	61,8	68,5
Serious Sam	94,9	86,3	103,3
FlasKMPEG (секунды)	416	462	481

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРУЖКА

▶ точки зрения "игровой" производительности материнские платы на его основе не оставят аналогичным продуктам Intel и VIA никаких шансов. Цена? Увы, на этот счет пока ничего неизвестно — продажи еще не начались. Первые поставки ожидаются в третьем квартале 2001 г.

Алексей КАДЫРОВ.

DVD: ПРОЧИТАТЬ И ПЕРЕПИСАТЬ

Свершилось: только что, в самом начале июня, был анонсирован первый "домашний" DVD-драйв, способный читать, записывать и перезаписывать DVD-диски.

Новинку представляла компания AOpen (www.aopen.ru), входящая, в свою очередь, в холдинг Acer Group (www.acer.com). Главная особенность привода: диски DVD записываются в нем в формате DVD+RW, а не просто DVD-RW, не получившем широкого распространения из-за экстремальных цен и проблем совместимости с существующими DVD-драйвами. Следовательно, одним из главных бонусов нового формата как раз станет полная совместимость со всеми компьютерными приводами DVD и видеоплейерами. В разработке формата принимали участие Hewlett Packard, Mitsubishi, Philips, Ricoh, Sony и Yamaha, что само по себе внушает определенные надежды на широкое распространение DVD+RW.
Собственно привод AOpen, не получивший пока даже названия, умеет следующее: читать обычные компакт-диски с 32-кратной скоростью, DVD — с 8-кратной, записывать CD-R и CD-RW с 10- и 12-кратной скоростью соответственно и, наконец, перезаписывать DVD+RW с 2,5-кратной скоростью (до 3,4 Мбайта/с). Скромный производитель называет это чудо не иначе как "super combo drive", что по-русски, вероятно, будет звучать еще веселее: "суперкомбайн". Из других особенностей стоит отметить встроенную защиту от переполнения буфера JustLink.
К сожалению, цены на приводы DVD+RW, равно как и на диски этого формата, пока не объявлены. Известны лишь сроки появления первых драйвов: продажи IDE-привода AOpen должны начаться в конце лета — начале осени этого года. Поэтому все остальные слова об этой новинке лучше отложить на потом...

Алексей КАДЫРОВ.